2009 – ГОДИНАТА НА ИЗПИТАНИТЕ СТАРИ РЕЦЕПТИ

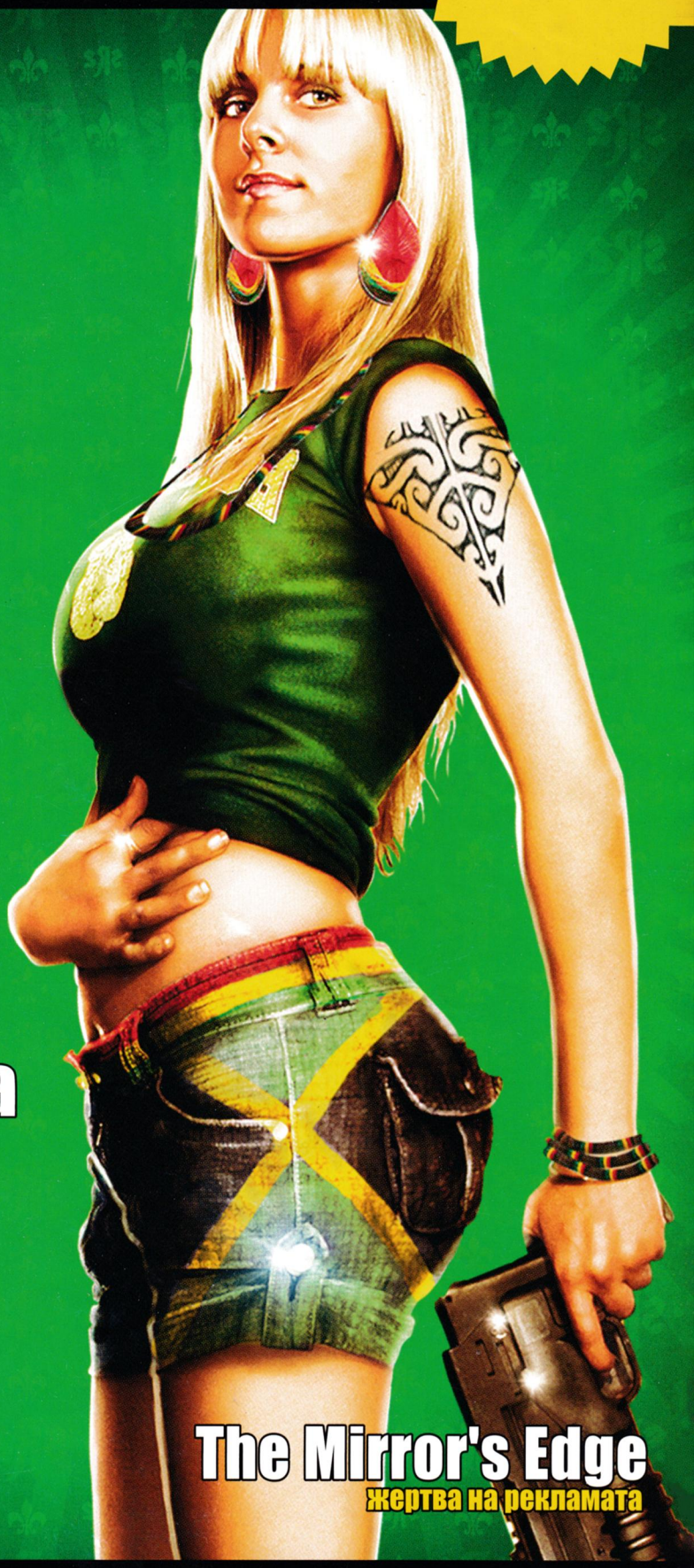
Продълженията ще доминират на геймърския фронт

плакати
Prince of Persia, Rise of the Argonauts

PC mania

www.pcmania.bg

брой 02 (130) февруари 2009, цена с DVD: 3.99 лв.



Saints Row 2

Wolfenstein
завръщането на другото Дедово

The Lord of the Rings Online: Mines of Moria
да завладеем подземния свят

Rise of the Argonauts
същинска гръцка трагедия

The Lord of the Rings: Conquest
Толкин се върти в гроба

The Mirror's Edge
жертва на рекламата

GSM ИГРИ
- CSI: NY
- Dont miss Rome
- SMS Cocktail

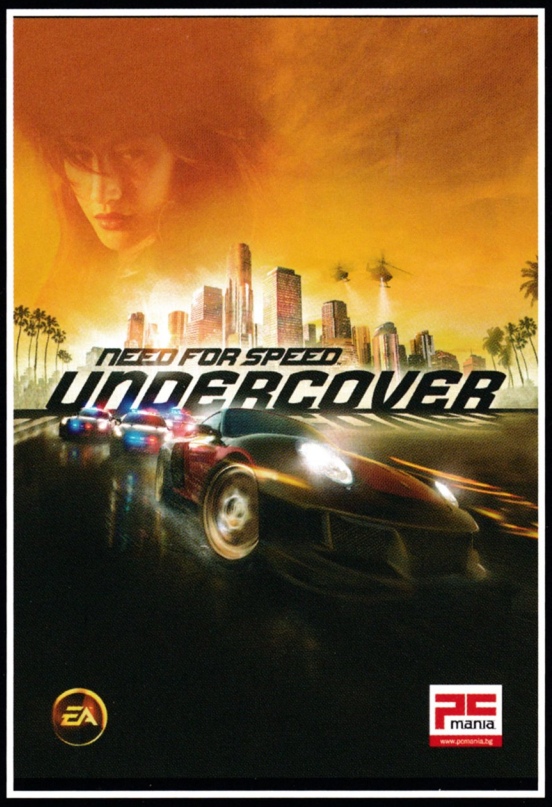
ХАРДУЕР
- Core i7 – затвърждаване на първенството;
- Еволюцията на тъч екраните

ДЖАДЖИ
- Toshiba Qosmio X300-130
- Trekstor 51312
- GaoXinqi H69

КОНЗОЛИ
- Tenchu 4: Shadow Assassins
- Uncharted 2: Among Thieves
- LoTR: Conquest

3 800819 012365 02

ТЪРСЕТЕ НОВИЯ БОНУС ПАК ОТ 15.02



ДВОЕН ПЛАКАТ

+ 1 заглавие от серията "Бързи игри"
+3 списания PC Mania

PC mania
www.pcmania.bg

EA

ROCKSTAR

PC mania
www.pcmania.bg
брой 02 (130) февруари 2009

04 Коментар
Зимният сън на гейминдустрията

06 Класация
Какво играем през февруари и сте чели наскоро...

08 Писма
За старите и новите конзоли

10 Новини
Масови уволнения в екипа на Tomb Raider

12 Тема на броя:
2009 - годината на добре изпитаните рецепти

16 Ексклузивно
Aliens: Colonial Marines

18 Превю
Wolfenstein 18
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 20
Red Alert 3: Uprising 36

22 Ревю
The Lord of the Rings Online: Mines of Moria 22
The Lord of the Rings: Conquest 26
Saints Row 2 28
Rise of the Argonauts 32
2009 RTL Winter Sports 38
Bolt 42
Mirror's Edge 44
Space Rangers 2: Reboot 46

48 Модове
Freeworlds: Tides of War за Freelancer 48
Hollow Moon за UT 2004 48
Stargate: The Last Stand за Half-Life 2 48
MechWarrior: Living Legends за Crysis 48

50 Ретро зона
Aliens vs Predator

51 Е-спорт
Очаква те Академия за млади лидери и младежка социална мрежа!

52 Тактики
Red Alert 3

55 Чийтове

56 GSM игри
CSI: NY
Dont miss Rome
SMSCocktail

58 Конзоли
The Lord of the Rings: Conquest 58
Tenchu 4: Shadow Assassins 59
Uncharted 2: Among Thieves 60
Legendary 62

80 Зад кулисите
С Петър Станимиров за игрите, изкуството и още нещо...

66 Хардуер
Core i7 – затвърждаване на първенството 66
Еволюцията на сензорните екрани 70

72 Експо
CES 2009 72

75 Джаджи
Toshiba Qosmio X300-130 75
Trekstor 51312 76
GaoXinqi H69 76
Diva FX79 77
A4 Tech Dolby Gaming 77

78 Интернет
Преглед на печата 78

80 Софтуер
Best Free Soft 01/2008

82 Цели игри
Arc Aether Anomalies
Zombpocalypse
Wings of Fury 3D
EarthWorm Jim
Subsea Relic
Spelunky
Football Challenge 08
Ski Challenge 09

"Мракът е мястото, където аз сияя"

Ричард Pugиk
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

The Lord of the Rings Online: Mines of Moria 22

Морган Кроу

Зимният сън на гейминдустрията

Направило ли ви е впечатление, че производителите на компютърни игри изпадат в дълбока летаргия в началото на всяка година? Задавали ли сте си въпроса защо това е така? Ако върнете лентата назад, със сигурност ще забележите как през януари, февруари, често и през март, на геймпазара излизат предимно боклуци, а хитовите игри внезапно ги хваща липсата.
Не знам за вас, но като човек, който следи електронните забавления от много, ама много време, ежегодно се сблъсквам с този феномен. Всъщност в цялата тази работа няма нищо феноменално. Явлението е резултат от най-проста пазарна логика. Зимната геймсуша е закономерното нещо, което идва след традиционния порой от геймърски хитове през коледния сезон. По принцип всички производители на игри насрочват премиерите на най-скъпите си и качествени продукти именно за седмиците преди Нова година. Причината е, че по това време хората се отдават на небивала шопинг треска и пилеят парите си за всевъзможни неща (които не е задължително да им трябват), а майките и татковците са в пъти по-склонни да изпълняват желанията на своите малки или пораснали деца, които прекарват по-голямата част от времето си пред клавиатурата на своя компютър или с геймпад в ръка.
Какво обаче идва след всичко това? Идва леденият януари. Това е не само време на небивали студове, но и месецът на изтрезняването. Защо ли? Защото парите безотговорно са профукани около Коледа и Нова година. По това време не само гейминдустрията, но и всички други бизнеси отбелязват драстичен спад на продажбите и печалбите си. След периода на прахосничество закономерно идва време за затягане на коланите. Изведнъж всички купувачи се превръщат в скъперници и няма никакъв смисъл да пускаш някакъв хитов продукт, обичайки го на почти сигурен пазарен провал. Е, през зимата може и да видите някоя друга игра с претенции. По всяка вероятност обаче причината за тази неочаквана премиера ще е, че авторите сериозно са се издънили с производствените срокове.
Летаргията на гейминдустрията в студените месеци обаче не е задължително нещо лошо. Зимата е идеалното време за равносметка и раждане на нови идеи. В периода, в който не са пришпорвани от своите корпоративни работодатели, производителите на игри имат възможност да си седнат на четирибуквията и да помислят добре с какво ще зарадват своите фенове няколко месеца по-късно, когато кесиите на потребителите са станали една идея по-пълни. Нещо подобно ще направим и ние в следващите страници на списанието, обръщайки поглед към геймърските хитове, които ни очакват до края на 2009 година.

снимката е взета от: http://www.firstpeople.us

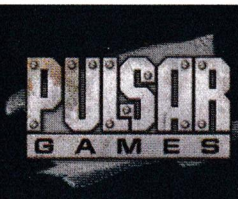
BURNOUT Paradise THE ULTIMATE BOX

www.criteriongames.com

PLAYSTATION 3

Criterion games

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 · УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 2635 · УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (SKY CITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 2816
MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062 · CCS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 3, ТЕЛ. (02) 964 31 03 · ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754 · ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202 · **СТАРА ЗАГОРА** PARK MALL (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (042) 284 900 · **БУРГАС** УЛ. "ДУНАВ" 13, ТЕЛ. (056) 831 117
ПЛОВДИВ УЛ. "ЗАГРЕБ" 2, ТЕЛ. (032) 260 400 · ЖК "ТРАКИЯ", ТЪРГОВСКИ ЦЕНТЪР "ФОРУМ ТРАКИЯ" (ЕТАЖ 3), ТЕЛ. (032) 279 176

www.pulsar.bg

PC Mania TOP 10

КАКВО ИГРАЕМ – ЯНУАРИ 2009?

▲	1. WoW	24.45%
▼	2. GTA 4	19.77%
▲	3. FIFA 09	7.06%
▲	4. WarCraft III	6.71%
new	5. Prince of Persia	5.38%
▲	6. C&C: Red Alert 3	4.50%
▼	7. Diablo II: LoD	4.41%
new	8. Tomb Raider U	4.32%
▼	9. Call of Duty: World at War	3.71%
▼	10. Fallout 3	3.53%

Здравейте, мили ми сладурковци! Отърсихте ли се вече от новогодишния махмурлук, ако не - действайте бързо, защото малко по малко животът си потича нормално и задълженията в училището, унито или работното място трябва да се свършат. Явно замаяни от празниците, този месец не само, че не гласувахте много активно, но и тотално ме изненадахте с фаворизираните от вас игри. На първо място си е WoW. Това нещо е по-стабилно и от великата китайска стена.
Няма какво да го сурне за повече от месец на ниска позиция в класацията и винаги води с голяма преднина пред втория. Сребърният медал този месец пък е за GTA 4. Не знам защо, при положение че PC портът е толкова далеч като плавност на игра и бъг фрий геймплей от конзолния, колкото са пиратските от Blizz сървърите. Да не говорим и че малко машини наистина могат да подкарат неоптимизирания му енджин. Голямата изненада този месец е FIFA-та, класирала се на трето място. Малко ми намирисва на манипулация, или все пак футболните фенове, обърнали внимание на призива ми последния месец. На четвъртата и седмата позиция са редовните Blizz присъстващи - WarCraft 3 и Diablo... абе само StarCraft и CS се губят нещо, за да се получи пенсионната линйка пълна... къде ли се загубиха тия двамата?! Принца, макар и новак в класацията ни, закова средата й, следван плътно по петите от Red Alert 3. Именно за средната позиция се разрази могъща битка за местенце под слънцето и разликата в гласовете между шестия, седмия и осмия е точно един. Кака Лара този път не ви е впечатлила чак толкова много.
На деветото място е последният CoD, този франчайз просто няма шанс да е безинтересен, колкото и игри да се направят по него, а ето, че се задава и Modern Warfare 2.
На последната позиция е брутално добрата и на моменти силно повтарящата се Fallout 3. Ако сте я зарязали някъде из дебрите на харда си, е добра идея да изтупате Power Armor-а си и да го подготвите за трите екпанжъна, обещани от Bethesda, единият от които вече е пуснат за даунлоуд.

Последното, което прочете, е?

Този месец ви поставихме въпрос - уловка, целящ да провери доколко са прави брадатите чичковци по телевизията, твърдящи, че младите в БеГе ни читат, ни пишат, а само пият и пушат. Хах! Изненадващо е, че се чете здраво... и то списания, PC Mania, естествено! Някой да е очаквал нещо друго? На второ място е добрата, олд скул книга. Но защо ли си мисля, че вместо класическа литература се наблъга на фентъзи сапунките? Учебниците са силно пренебрегнати и са чак на трета позиция, а се очакваше да са доста по-солидна част от ежедневието ви. На последното, четвърто място, се нареждат безплатните, ежеседмични гидове за социалния живот в по-големите градове. Шанс.Но каквото и да четете, едно е сигурно, следващия път пак ви очакваме на www.pcmania.bg, защото ние чуваме гласа ви без да е нужно да протестирате пред офиса ни.

Последното, което прочете, е:

1. Списание	36.52%
2. Книга	31.45%
3. Учебник	28.32%
4. Програмата/1 Седмица в София	3.71%

MIRIZMA.ORG
PRZNT

NINJA RIDDIM

with special guests:

Rodney P and Skitz

[Riddim Killa, UK]

Dj Vadim (exclusive Dj Set)

[Ninja Tune, Russia]

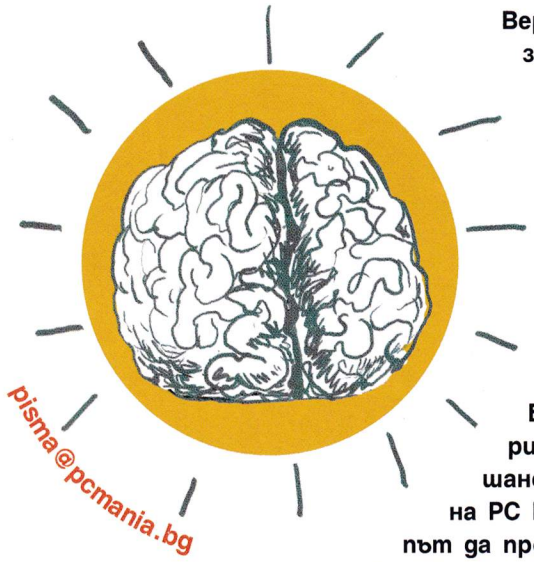
support:

EXo [Mirizma, H.M.S.U. // BG], Jamez Bongg [Mirizma // BG]
Balkansky aka COOH [Kuker, H.M.S.U. // BG]

Friday 13 Feb 2009 / 4KM Party Center

tickets: 15 BGN / entry: 20 BGN

Corporide (ул. Хан Аспарух 53, София)
Vision (бул. Мария Луиза, София)
Dukan Meloman (ул. 6-ти Септември 7а, София)
BreakPoint (ул. Гурко 72, София)
BreakPoint (Мол "The Boulevard" Младост 1А, София)
онлайн и за останалата част от България, чрез
разпространителната мрежа на:
www.ticketpro.bg



Ако кажа, че този месец нямахме поща, ще е долна лъжа! Вероятно новогодишните празници са били достатъчна причина за повдигане на вашия читателски дух и повече от всякога сте почувствали нужда да се свържете с нас. Няма да ви изненадам, ако кажа, че най-често срещаните думи в писмата ви са WoW, StarCraft, NFS и GTA, но както винаги има много геймъри екзистенциалисти, критици, а и не трябва да забравяме и онези, живеещи в други пространства и вселени. Ролевите игри отново се завръщат като тема на вашите въпроси и коментари и както винаги, от pisma@pcmania.bg получавате отговори на вашите въпроси и вълнения. Искаше ми се да публикувам и писмото на Hristoqn Dishkov (запазвам оригиналния правопис) от Пловдив, но Христояне, официалният език в България е българският и той се изписва на нашата любима кирилица. Ако пак ни пишеш, но този път на кирилица, имаш реален шанс да публикуваме писмото ти! Това важи и за всички читатели на PC Mania, разбира се, без които двете страници, които сте на път да прочетете, биха загубили смисъл. Очаквам ви и следващия месец на pisma@pcmania.bg.

Орлин Широв

Първото писмо

Здрасти. За трета година вече ви чета. И що за неща виждам? "Писма" е различно от преди. (Под писма искам да кажа 8 и 9 страница.) Например онзи на 12 години от 1 брой 2009, дето 1 дума не написа правилно, а обижда легенда, като Дебило. Или как всяко писмо прилича на останалите? Да не изреждам клишетата, като "Да ви спестя колко сте велики, а направо към темата" ... Велики сте. Дали? Васил Левски е велик, Христо Ботев, Георги Бенковски и прочие ... Но вие остро пробождате тези, които направят и най-малката правописна грешка. И вие имате грешки. Веднага мога да извадя брой и да покажа ... Но достатъчно минуси ... Сега плюсове. Променихте се повечко. Вече все повече и повече статии със скрити послания. Като - Спри да теглиш, вредно е. Защо пък? Нали никой не краде от нас, " Боли ни ку*а", както днешните българчета казват. И все още има нормални, които си купуват игрите. Сега да поговорим за игри. Например - новата Нужда за Скорост, която според мене беше най-зле? Играта се превърта за по-малко от ден ... Или пък WoW? Много хубава игра наистина, но и тя има минуси ... Един, от които си е мой личен проблем - трябва да дигам епичния Rogue ... Но и един мащабен. Бръснач!? За какво бръснач? По онова време е било война, ще си правя косата червена ... Наскоро превъртях Blood Rayne 1 и 2. Сигурен съм, че ще има 3, но ми пратете майл, ако разберете нещо по въпроса. И май е т'ва. Михаил от предишния брой да вземе да погледа трейлъри на Диабло 3. Вие да не взимате толкова насериозно пиратщината и правописните грешки. И най-малкото ... Първо писмо ми е. Копнете го на 8 страница, за да получа достоен отговор пред всички читатели. На тази молба някои ще си кажат " Хах, да му сложа тапа там и да ми се маха от главата." Но вие няма да го направите, защото сте от малцината велики българи. (Спорно дали сте велики или не, но малко мазнене пред редакторите не е нищо лошо). Айде, чао от мене.

От Хао (Христо)

Хао, браво за примера, който даваш на останалите читатели - "днешните българчета", както ги наричаш ти (нима си от вчерашните?). Пишеш ни смело, грамотно първо писмо, което с няколко изречения, няколко допълнения и множество многоточия резюмира едва ли не всичко важно: 1) критиките ти към PC Mania; 2) хвалебствията ти към PC Mania; 3) анализа ти за промените за периода от 3 (три) години; 4) мнението ти за плюсовете и минусите на нашумели хитове; 5) критиката ти към най-играното MMO; 6) преклонението ти към величието и смирението ти с реалността. Получаваш приветствия за изчерпателността и умението да напипваш горещите теми! Искам да не забравяш, Хао, че Ботев е велик, но дори по-време на война, е имал брада. Това само потвърждава нуждата от бръснар (а не бръснач) ;-).

Старите и новите конзоли

Здравейте на целия екип на PC Mania. Няма да пиша, че сте най-добрите и най-почитаните от всички геймъри в нашата скромна страничка, защото Вие сигурно си го знаете. Та стига с ласките и хвалбите, да преминем към въпроса.
От доста време съм почитател на вашето списание (март 2006) и не съм намирал минуси, но наскоро си взех една конзола PS2 и забелязах, че на много от игрите, публикувани в списанието, не е написано отгоре в поленцето - платформа, че играта става за PS2. Пример за това е нашумялата сега Need for Speed: Undercover - една много добра игра според мен. Или Tomb Raider: Underworld. В броя от януари 2009 пише - платформи: PC, PS3, xbox360. А като влязох в ozone.bg и pulsar.bg, ги открих и двете геймки. :)
Много ще съм ви благодарен, ако поправите грешчицата :)

Ваш верен фен (AleCS)

Основният проблем с по-старите конзоли е, че интересът към тях рязко спадна и понякога портовете са наистина грозни. Причината са старите хардуерни характеристики на платформите и това налага изцяло преработване на повечето заглавия, така че те да могат да тръгват както на PS3, така и на конзоли от по-старо поколение.
Аз лично не разбирам защо се прави този компромис с качеството на едно заглавие (разбира се, че причините са финансови), но производителите продължават да пускат долнокачествени PS2 заглавия, които с пъти изостават от аналозите си, за съвсем малко по-скъпите си наследници.
Както и да стоят нещата на пазара за конзоли от минало поколение, аз съм съгласен с теб, Сашо, че авторите, които са решили да отпишат PS2 като възможна платформа за дадени игри, са допуснали грешка. Уверявам те обаче, че те не са вложили умисъл в действията си. След кратка аудиенция с разсея-

ните автори, те дадоха искрени обещания, че повече няма да загърбват по-старите конзоли, за сметка на по-новите. Поне докато официално разработчиците не забравят за съществуването им. :)

Ролевите игри

Здравейте!
Пиша ви с една голяма молба - имам нужда от правилата на играта AD&D - може и най-базовите. Преди време фен е направил превод на български на книгата, заедно с приложени карти и т.н., но сайтът не е актуален и не знам как да го открия.
Исках да зарадвам с подарък за Коледа половинката ми, той е играл играта преди време и й е голям фен.
А 350 лв. и 40 дни за издание на английски са ми напълно безсмислени.
Помогнете, ако можете

Поздрави - Нели

Здравей, Нели. Не си единствената, която ни пише с въпроси за ролеви игри и българските им варианти и преводи. Точно поради тази причина публикуваме писмото ти с изчерпателна информация, къде и как можеш да ги намериш.
За съжаление, AD&D все още не е преведена на български, но Basic D&D е! Дамян Христов преведе тази система неотдавна и ние, разбира се, веднага писахме за това. Тя може да бъде свалена свободно този линк www.rpg.bg/?page_id=517, а аз лично бих ти препоръчал да разгледаш целия сайт rpg.bg или да се свържеш директно с преводача, който има и много други преведени проекти - yann_gam@yahoo.com. Разбира се, ако питаш мен, няма по-добър вариант от 350 лева и 40 дни за купчина с лъскави, цветни книжки с прясното четвърто издание, но всеки си има вкусове. :)

Комунистически манифест

Здравейте, на всички читатели и създатели на PC Mania! Аз съм обикновен човечец, който играе обикновени игри.
Обаче имам един необикновен въпрос, а той е "Why The F*ck, излизат такива игри, за които треа да си купуваш нов Комп или Лаптоп?". WoW, WaR, WarCraft III, CS 1.6/Source все хубави игри! Ала НА Assassins Creed, Crysis и GTA IV са все игри, за които трябва да изхвърлиш старата машинка, която толкова много обичаш (или да я продадеш), за да спестиш още поне 1000 лв., защото старата ще я продадеш за максимум 500 лв., след като си я купил за 1600 лв., и да тичаш до магазина да търсиш НАЙ-бързия, НАЙ-мощния и НАЙ-новия (абе общо взето машината НАЙ, НАЙ, която само бате Енчо може да ти подари), след като знаеш, че утре ще излезе МНОГО по-бърза и готина (и нова ofc). Кажете ми ЗАЩО? Сигурен съм, че това е някакъв замисъл на всички компании за игри и компютри и на Китай!
Ще съм благодарен, ако публикувате моето писмо или просто ми отговорите по e-mail-а.

Ваш фен
Ники ака!:)

Ники, първо искам да изразя голямото си учудване от прякора ти. Ники ака? Какво искаш да кажеш, човече? Без да те поставям в неудобното положение и да те принуждавам да отговаряш, директно ще продължа линията на твоите размишления. Светът е построен така, Ники. Просперитетът и успехът се измерват чрез увеличаване на печалбата, а парите, които отразяват печалбата, трябва да се движат в посока от нас, потребителите, към тях - производителите.
Никой не би произвел универсален компютър, който да не остарява, защото тогава никой няма да си купи нов. Така игрите се движат ръка за ръка с производителите на хардуер, като именно геймразработчиците са тези, които осигуряват прехраната на повечето хардуерни фирми.
Сега може да помислиш върху това, дори и докато практикуваш любимото си занимание (изхождам от прякора ти :))

Изгори след прочитане

Здравейте на всички от PC Mania, искам да ви уведомя, че може да има WarCraft IV. Ето какво каза Frank Pearce: „If there's a team that's passionate about doing another WarCraft RTS, then that's definitely something we would consider." "We have development teams working on Wrath of the Lich King, StarCraft II, Diablo III, and when those teams are all off the projects they're working on, they'll be intimately involved in the the discussions about what's next."

ивайло

Благодаря ти, ивайло (ще се придържам към индианските прякори). Всичко, което каза, беше записано и предадено на съответните индивиди. Очакваме още "конфиденциални" уведомления при първа възможност. Продължи близък контакт с лицето Пиърс.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

HOT

Войната в Red Alert 3 продължава

EA анонсираха разработката на Uprising – стендалоун експанжън за Red Alert 3, който трябва да излезе на пазара за PC през март. Той е сингълплейър ориентиран и ще проследи събитията след епичните битки в оригиналната игра. Съветският съюз все още се възстановява от съкрушителната загуба, Империята на изгряващото слънце се опитва да възвърне загубената си чест, а привидно спечелилите Съюзници се оказват жертва на корупция и измама в редиците на собствената си армия. Uprising ще предложи и един напълно нов режим, наречен Commander's Challenge, в който ще открием над 50 различни сценария, представляващи отделни мини предизвикателства.

Колелото на времето се изтърколи у EA

Red Eagle Games съобщиха, че са сключили сделка с Electronic Arts, според която можем да очакваме в близкото бъдеще няколко игри по „Колелото на времето" на Робърт Джордън. Заглавията ще бъдат обвързани с филмовата поредица, обявена наскоро. Конкретни детайли няма, но според неофициални твърдения геймките ще се разработват от Red Eagle Games и ще се появят за Windows, конзоли и мобилни телефони. Освен всичко останало се очаква и Wheel of Time MMOG.

Singularity ще бъде фантастичен шутър

Първоначално обявена на миналогодишното E3, информацията за тази най-нова игра на Raven Software беше наистина оскъдна. Наскоро обаче Game Informer съобщи, че това ще представяла научно-фантастичен шутър с нестандартен геймплей. Той ще позволява на играчите да скачат напред-назад във времето и да използват това свое умение като оръжие (дали противникът ще бъде все така вещ с пушката си, ако внезапно бъде състарен?). Действието в Singularity ще се развива на малък, неназован остров, окупиран от руснаците, където случайно попада американски пилот.

BAD NEWS

Забавят Empire: Total War

Sega of America пратиха вест, че излизането на Empire: Total War - най-новата историческа стратегия на Creative Assembly - ще се забави. Вместо на 3 февруари, когато първоначално се очакваше, премиерата се отлага за началото на март. Периодът, който играта ще покрива, ще започне от началото на 1700 и би трябвало да приключи някъде в началото на 1800. Мускети, артилерия и истински морски битки - засега това са три от ключовите нововъведения, които можем да очакваме в геймплея на новата стратегия. Игра, в която ще можем да доминираме не само Европа, но и целия познат свят.

Масови уволнения в екипа на Tomb Raider

Joystiq потвърдиха нароилите се напоследък слухове, че приблизително 30 души от Crystal Dynamics - студиото, отговорно за разработката на последните части на Tomb Raider - са били изритани на улицата. Eidos не са доволни от продажбите на Underworld и нещо повече - възнамеряват да направят сериозни промени в поредицата. По техни думи те ще се опитат да направят Лара Крофт по-привлекателна за... жените, отколкото за мъжете. Ами успех...

BRAND NEW

Повече за X-Men Origins: Wolverine

Activision разкриха първите детайли за X-Men Origins: Wolverine - следващата екшън-приключенска игра на Raven Software. Тя би трябвало да излезе за PC, PlayStation 3, Wii, DS, PlayStation 2 и PSP през март 2009 г. едновременно с едноименния филм, с който ще бъде свързана. Играчите ще поемат ролята на Wolverine и ще трябва да използват своя животински инстинкт, за да разкриват тайни опасности, да преследват и унищожат противниците си и да се измъкнат от на пръв поглед непреодолими ситуации, разкривайки стъпка по стъпка истината за трагичното минало на своя герой.

Официален анонс на God of War 3

Sony Computer Entertainment America (SCEA) потвърдиха, че God of War 3 се разработва за PlayStation 3 от известно време насам. Тя отново ще ни пренесе в царството на гръцката митология и ще ни повери управлението на някогашния спартанец - воина Кратос, който ще се опита да отмъсти на онези, които са го предали. Повече информация за God of War 3 очаквайте с течение на времето, но и този път PC версия не се предвижда.

Завръщане към Дивия Запад

Ubisoft анонсираха разработката на Call of Juarez: Bound in Blood – предистория на разработения от поляците от Techland шутър, посветен на Дивия Запад. Играта ще излезе за Windows, Xbox 360 и PlayStation 3 през 2009 г. и ще пренесе играчите от разкъсаната от гражданска война Джорджия до руините на ацтеките в Мексико. Повече информация за Call of Juarez: Bound in Blood ще бъде пускана с течение на времето на официалния сайт на играта.

RUMORS

Ще има нов експанжън за NWN2?

Джон Мамаис и Рафаел Бойон от Atari Europe разкриха, че са "почти сигурни", че рано или късно ще има още един експанжън за Neverwinter Nights 2 - успешната ролева игра на Obsidian Entertainment. Нещо повече - те споделиха, че има вероятност да започне работа и по Baldur's Gate III, макар че това е по-скоро в сферата на далечното бъдеще. Повече информация по темата очаквайте с течение на времето.

Need for Speed в беда?

Според The Electric Playground Electronic Arts са прекратили разработката на следващите проекти от поредицата Need for Speed. Като основни причини се посочват слабите продажби и все по-ниските оценки, които този рейсър получава от потребителите и геймкритиката.
The Electric Playground не издават своите източници и признават, че на този етап на са получили официално потвърждение от страна на EA.

EA планират Spore: Galactic Adventures?

На сайтовете на Amazon.com и Gamestop.com се появи оферта за предварителна заявка на Spore: Galactic Adventures, като според тях тази игра ще излезе през март 2009 г. за Windows и Mac и ще се продава за $29.99.
Дали става дума за втори експанжън на това уникално заглавие, разработено от бащата на Sims? Напълно възможно е, тъй като от известно време насам се носят слухове, че следващото разширение на Spore ще се съсредоточи върху изследването на Космоса. Дали това е така, ще поживеем и ще видим...

Лорд Бритиш се завръща?

BBC News публикуваха цитати на няколко известни геймдизайнера за тяхното мнение за изминалата 2008 г. Сред тях е и прословутият Ричард Гариот, който преди няколко месеца напусна NCsoft, след като излетя в космоса и осъществи една огромна своя мечта. От думите му личи, че той по-скоро отново иска да заеме с разработката на фентъзи онлайн игра, може би дори нова Ultima, което значи, че рано или късно може и да се завърне на геймсцената. Интересното е, че Гариот хвали Blizzard за техните успехи, а за NCsoft не обелва и една думичка...

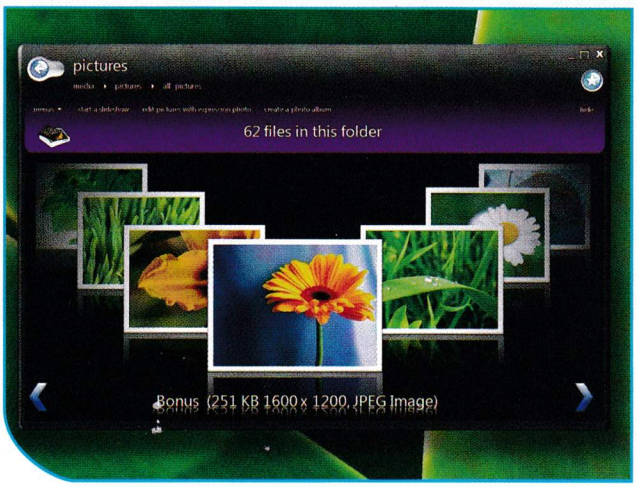
TECH

Logitech променя тотално гейминга с новия контролер G13

Наскоро Logitech представи усъвършенствания геймборд Logitech G13 – хибрид между геймърска клавиатура и мишка. Той дава изключителен комфорт по време на игра и контрол както на PC, така и на Mac компютри. Дизайнът на G13 пасва на естествената форма на дланта и пръстите, докато гладките, вдлъбнати бутони се разпознават много лесно дори само при допир. Геймпадът има 3 различни геймърски режима, 25 програмируеми бутона и програмируем аналогов стик. Така с G13 имате общо до 87 различни начина да контролирате играта си (изисква се и инсталация на софтуер). Можете да си създадете специални настройки на бутоните за всяка от любимите ви игри. Можете дори да създавате макроси в движение, без да спирате геймплея. Цена около 176 лв.

Бетата на Windows 7 е вече достъпна

На тазгодишното изложение за потребителска електроника CES в Лас Вегас изпълнителният директор на Microsoft Стив Балмър съобщи, че бета версията на Windows 7 е вече на разположение за даунлоуд от техния официален сайт. Според тестове, направени от ZDNet, новата операционна система е значително по-бърза от XP и Vista. Отзивите са определено позитивни, но не трябва да забравяме, че това е все още твърде ранна версия на Windows 7, който по предварителни очаквания би трябвало да се появи по-скоро, отколкото предполагаме. Може би дори още в края на тази година.



ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.
Warhammer 40K: Dawn of War II	THQ
Burnout Paradise: The Ultimate Box	EA
The Sims 3	EA
Godfather II	EA
The Wheelman	Midway
The Orb and the Oracle: Dungeon Lords	Tri Synergy
Officers	Tri Synergy
Warfare	GFI

Пламен Димитров

Продълженията ще доминират на геймърския фронт през следващите 12 месеца

2009 – годината на добре изпитаните стари рецепти

StarCraft II

Bioshock 2: Sea of Dreams

Изминалата 2008 г. беше направо рай за геймърите. Като гледам последните дванадесет броя, във всеки един от тях има поне по две хитови AAA игри. Но, уви, хубавите неща обикновено свършват бързо. Време е да отправим поглед към бъдещето, към настоящата календарна година.

Без да имам претенции за последна инстанция по въпроса и без да пророкувам, 2009 г. изглежда с една идея по-умерена. Глобалната икономика е в джаза, хората имат все по-малко пари и изглежда ще трябва да намалят забавленията. Гейминдустрията беше наречена "устойчива на рецесия" от някои анализатори, но дори мастодонти като EA трябваше да се разделят с част от служителите си. Освен това ще забележите, че всички игри от селекцията са някакъв вид продължения. Няма нито едно изключение. Това не е фриволност от моя страна, а реалността на лето Господне две илядо и девето. Не бих казал, че оригиналните идеи са свършили, но големите компании очевидно предпочитат да заложат на добре изпипаното старо в тези несигурни времена. Бих нарекъл настоящата година 2008 v. 2.0, ако не беше много тъп майтап. Но стига празни приказки, нека да видим с какво ще си запълваме времето през следващите дванадесет месеца.

StarCraft II

Има ли нужда изобщо да обяснявам? Blizzard ни скроиха кален номер, като решиха да разделят играта на три части и да пускат всяка кампания поотделно. Но нека не се залъгваме – играта ще е мегахит и всеки ще си я купи. Първата кампания се нарича Wings of Liberty и е посветена тераните, в частност на стария ни познайник Джим Рейнър. Останалите две части ще се появят по-късно, като във всяка ще има по около 30 мисии. Можеха просто да сложат по една трета от всяка кампания в първата част, но нейсе. Очакват ни множество нови единици, развитие на увлекателната история и часове скатаване от работа или училище заради нея.

Guild Wars 2

Най-сериозният съперник на World of WarCraft от близкото минало не се отказва от битката с титана на Blizzard. Втората част на Guild Wars ще продължи добрата традиция на предшественика си да не събира месечни такси, но освен тази важна подробност, в геймплея на джиткатa ще бъдат нанесени доста промени. Действието се развива 250 години след експанда Eye of the North, светът ще бъде много по-интерактивен (разбирайте – с повече предмети за чупене), а играчите ще могат да прехвърлят имената и achievement-ите си в двойката, но не и самите герои. Това обаче означава цял нов свят за разучаване – какво по-добро може да ни очаква.

Warhammer 40K: Dawn of War 2

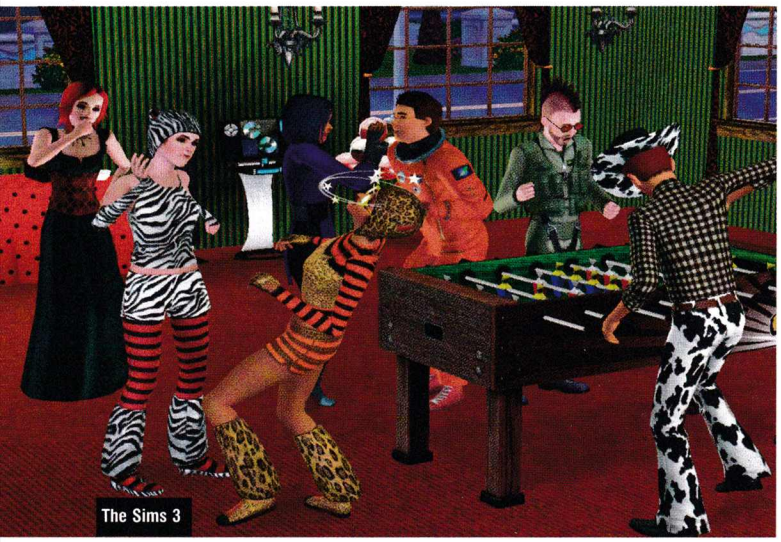
Първият DoW беше невероятна стратегия – изпълнена с бруталност и наблягаща основно на екшъна. Подплатена с адски добрия бекграунд на WH 40k вселената, в нея по-важни бяха правилните тактически решения, а не скучни неща като "икономика" и "стратегия". Успешната тактика може да е само една – да живее Императора и напред в битка. Друго не ви трябва. В DoW 2 най-накрая ще се срещнем с Тиранидите – междузвездни хлебарки, които ядат планети. Едва ли е необходимо да пояснявам колко готино е това и по какви причини.

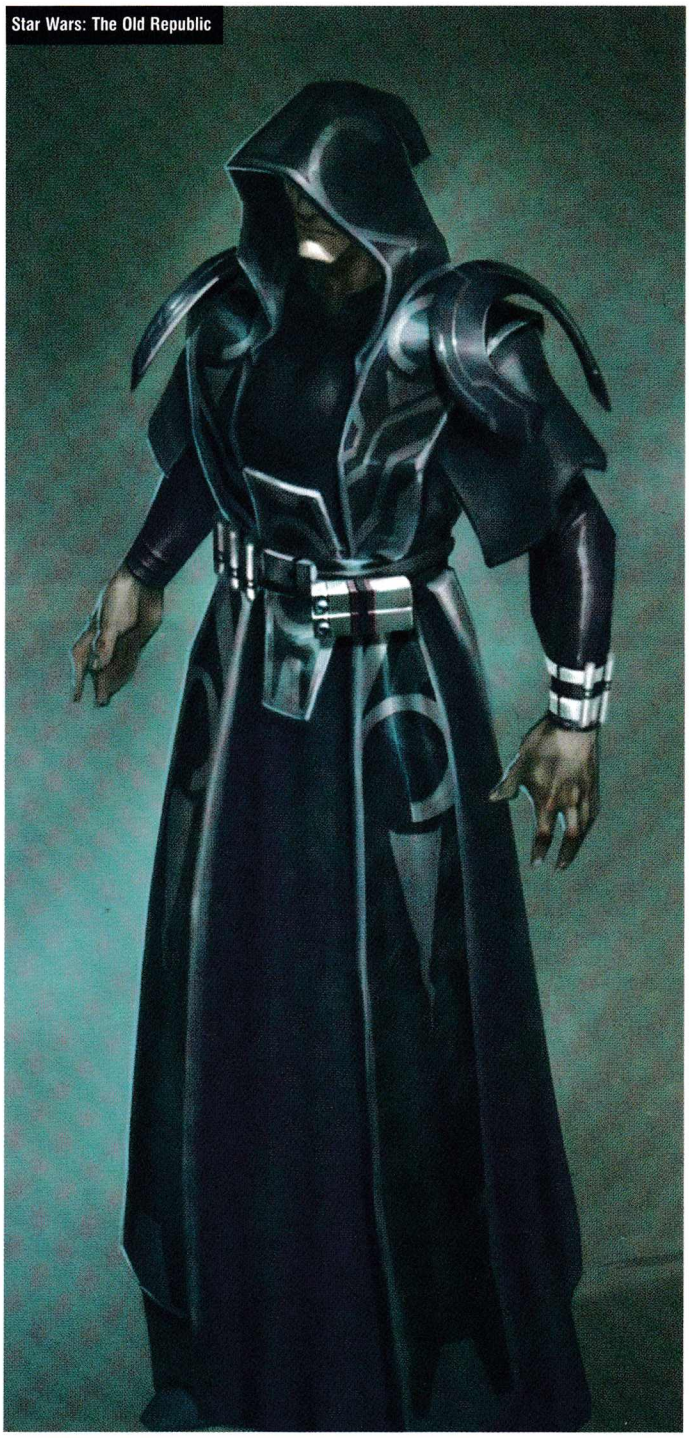
Bioshock 2: Sea of Dreams

– Около това продължение имаше доста фалшиви новини, но накрая истината излезе наяве: такава игра действително ще има и е насрочена за края на 2009 г. Засега обаче разполага-

Call of Duty: Modern Warfare 2

Battlefield Heroes


The Sims 3


Star Wars: The Old Republic

ме само с трейлър, който показва само една от "малките сестрички", но вече поотраснала. Поради тази оскъдица на информация лично аз се съмнявам, че разработчиците ще успеят да спазят амбициозния си краен срок, но нека имаме малко вяра в тях. Като бонус се съобщава, че ще има и Bioshock 3, който обаче ще излезе доста по-късно, паралелно с игрален филм по темата, режисиран от Гор Вербински.

Call of Duty: Modern Warfare 2

Въпреки че завръщането към Втората световна война в Call of Duty: World at War се оказа по-успешно, отколкото мнозина очакваха, моите лични предпочитания клонят към битките в съвременния свят. За щастие, CoD 4 получи феноменално добри отзиви и Infinity Ward усърдно се трудят над нейното продължение. Засега на практика няма никаква информация за играта, освен че в нея мултиплейър елементът ще е по-силно застъпен, отколкото в която и да било друга част от серията.

The Sims 3

Да, да, знам. The Sims не е първата джитка, за която човек се сеща, когато се говори за сериозен гейминг. Но независимо дали ни се харесва или не, поредицата е най-продаваната компютърна игра в историята. Тя е и третата най-купувана видеоигра след Mario и покемоните. Така че няма как да подминем излизането на третата част от серията (ако броим и експанжъните - това е приблизително 547-мото продължение от вселената на Sims). Промените в третата част няма да са прекалено фундаментални, а по-скоро ще бъдат оправени някои дразнещи елементи – например картата на квартала вече е едно цяло и няма да срещате толкова много loading екрани, колкото преди. Поне се радвайте, че на нейно място в списъка не е Barbie Pony Adventures.

Battlefield Heroes

Тази джитка е един вид експеримент от страна на EA. Като начало, стилът в нея не е тол-

Empire: Total War

кова брутален и реалистичен, колкото в предишните игри от серията. Battlefield Heroes ще заложи на анимационна графика и забавен, вместо сериозен геймплей. По-интересно обаче е, че играта ще е напълно безплатна. Тя ще се финансира от реклами – само на главния сайт, без да присъстват в самата нея (ако може да се вярва на EA). Това е любопитен подход към онлайн шутърите. Да видим как ще се реализира на практика.

Mafia II

Време е на пазара да се появи достоен съперник на поредицата Grand Theft Auto и изглежда, че Mafia II е точно това. Оригиналната игра беше отлична, но някак мина под радара на повечето геймъри, които бяха прекалено заети с GTA 3. Действието ще се развива в Empire City – град, моделиран по образа на Ню Йорк и Сан Франциско. Светът ще е без никакви ограничения, с голяма доза интерактивност и много

Mafia II

F.E.A.R. 2: Project Origin

sandbox-ов. Само дано разработчиците не забравят, че дори игри с отворен свят имат нужда от някаква задача, която да задържи вниманието на играчите.

Empire: Total War

Петата част на поредицата Total War ни отвежда при чудесата на Новия свят, в годините между 18-ти и 19-ти век. Тук целта ще бъде да поемете управлението на една от големите колониални империи и да завладеете де що има за завладяване в Америка. Разбира се, този път САЩ също ще се включат в купона. Друга новост е, че морските битки вече ще се водят в реално време, както наземните – преди компютърът автоматично изчисляваше изхода от тях при нулев контрол от страна на играча. Богатствата на новия континент вече ни очакват.

Star Wars: The Old Republic

Това е първият опит на BioWare в жанра MMO, но предвид успехите на досегашните им ролеви игри, хората от това студио определено имат сериозни шансове за успех. Другата масова онлайн игра по Междузвездни войни – SW: Galaxies – в момента почти е изпаднала в забвение, така че SW: TOR ще се опита да поправи тази несправедливост. Действието в нея ще се развива 500 години след събитията в KotOR и 3500 г. преди филмите, по време на проблемно съжителство между империята на Ситите и Галактическата република. Още лазерни мечове – дайте ги насам!

Wolfenstein

Поредната класика се завръща на малките екрани, доста поразкрасена и гримирана, за да допадне на съвременните младежи. Новият Wolfenstein вече е гарантирано 3D и в нея гарантирано ще участва един от най-старите солджъри на геймсцената – Би Джей Блазкович. В този епизод той ще се опита да спре нацистите да черпят енергия от невероятно мощното Черно слънце, като в същото време ще се сдобие с някои доста интересни паранормални способности. Битката срещу Хитлер и неговите главорези се простира в цели две вселени – нашата собствена и извънземния Veil. Не че дори Адските орди могат да спрат нашия BJ, а още по-малко – неговата огнехвъргачка.

F.E.A.R. 2: Project Origin

Тази джитка мина през огромни перипетии, докато си намери име, но накрая всичко си дойде на мястото. Авторите на оригинала, Monolith, за известно време бяха загубили правата над наименованието F.E.A.R. и дори организираха конкурс за заглавие на продължението. Положението беше спасено от Warner Brothers, новите собственици на студиото, които откупиха правата върху Ш.У.Б.Е. от Activision Blizzard. Действието във втората част започва около тридесет минути преди края на първата, като основният противник отново е надарената със страховити свръхестествени умения Алма. Главният герой обаче вече е друг и се нарича Майкъл Бекет. Играта излиза съвсем скоро и със сигурност ще затвърди и без това сериозния страх на много хора от малки момиченца.

Aliens: Colonial Marines

Може да се спори, че това не е истинско продължение, защото няма двойка в заглавието си. Отхвърляме тези аргументи като очевидни безумици и поглеждаме какво ще предлага играта. Aliens: Colonial Marines ни поставя в ботушите на най-крехките участници в междупланетния "любовен триъгълник", а именно – хората. Играчът ще управлява отбор от четирима колониални пехотинци, всеки с различна задача и въоръжение. Всички се сещате кои са главните врагове, действието се развива след филма Aliens 3, а сценарият е написан от хора, работили върху Battlestar Galactica. Добавете към това, че разработчиците са не кои да е, а Gearbox - и картината започва да се оформя като крайно обещаваща.

Такава изглежда на пръв поглед наскоро започналата 2009 г. Без съмнение някои от тези игри ще бъдат забавени, други са пропуснати в този списък, а вероятно ще се появят и напълно нови, неочаквани заглавия. Като цяло ми се струва, че тази година също няма да е лоша за геймминга, но поне аз се съмнявам да ни издуха с някоя голяма изненада. Важното е, че в криза или не – гейминдустрията и геймърите оцеляват и дори просперират. Нека запазим положението такова през цялата година, за да има на какво да се радваме и през следващата.

Wolfenstein

HOT SHOTS

Жанр: Тактически шутър
Сайт: www.sega.com/aliens
Автор: Gearbox Software
Издател: SEGA
Излиза: 2009
Платформа: PC, Xb360, PS3

Владимир Тодоров

В Космоса никой не може да чуе крясъка ти

Aliens: Colonial Marines

Чакам подобна игра, откакто видях „Пришълецът" за първи път. Тридесет години след първия филм от поредицата най-накрая някой се е сетил, че може би е добра идея да се направи екшън, свързан със съдбата на Елън Рипли – един от най-културовите герои в историята на киното. Нещо повече - Aliens: Colonial Marines е поверена на Gearbox Software. А те, както всички знаем, определено са наясно как се прави добър тактически шутър с драматична история. Вижте само последния Brothers in Arms: Hell's Highway...

1 Историята
Зад историята на играта стоят Брадли Томпсън и Дейвид Уедъл, известни с работата си върху Battlestar Galactica. Действието в нея ще се развива след „Пришълецът 3", когато отряд от колониални марини потегля на мисия да открие U.S.S. Sulaco и да разбере какво се е случило с Елън Рипли, ефрейтор Дуейн Хикс и останалата част от пехотинците, изпратени на планетата LV-426.

2 Локациите
Корабът Sulaco, LV-426, затворническата колония Fiorina

"Fury" 161 от третия филм, както и изоставения извънземен кораб от „Пришълецът", ще бъдат само част от местата, които ще можем да посетим в играта. Авторите обещават и няколко изненади, но все още не са разкрили подробности за останалите локации.

3 Героите

В Aliens: Colonial Marines ще поемем управлението на четири марина, между които ще можем да превключваме, когато пожелаем или пък да даваме разнообразни контекстуално сензитивни заповеди. Всеки един от тях ще притежава отделен характер и е вещ в използването на специфично оръжие. Ще можем да ги екипираме с огнехвъргачка, pulse rifle, smart gun, пистолет, RPG и най-различни видове гранати.

4 Целите

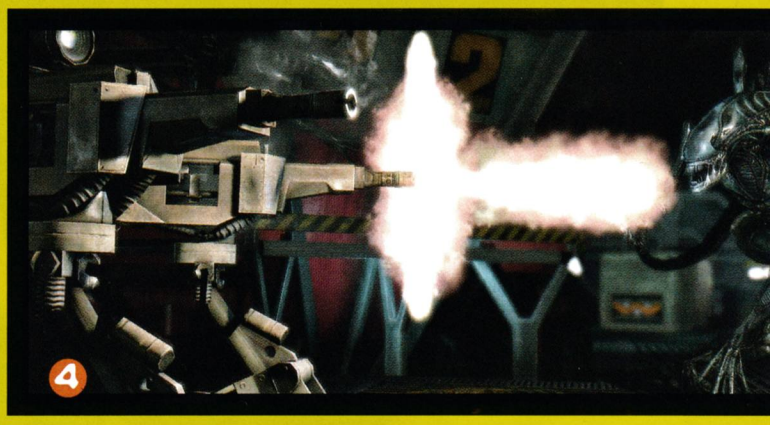
Понякога играчът ще трябва да задържи определена позиция, защитавайки я от нашествие на пришълци. За тази цел тактическото позициониране на оръдейните кули ще бъде от ключово значение. Спомняте ли си сцената от „Пришълците", в която главните герои всячески се опитваха да отблъснат стотиците извънземни, които се опитваха да нахлуят в укрепените от тях помещения?

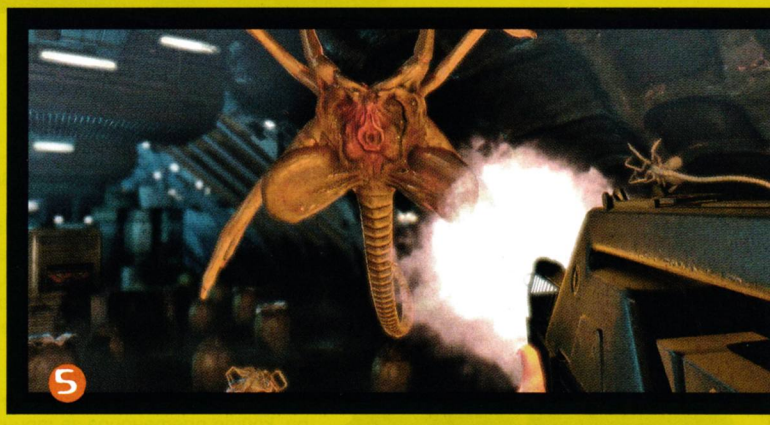
5 Противниците

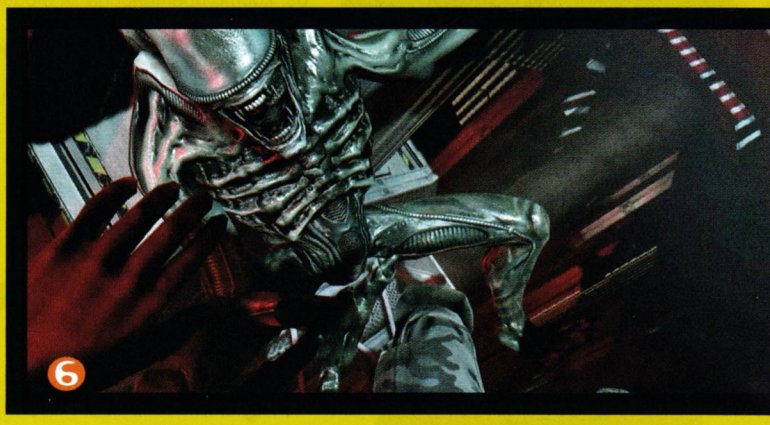
Ще се бием срещу най-различни видове пришълци, които ще се опитват да се промъкнат зад гърба ни, принуждавайки ни да измисляме разнообразни тактики, за да ги победим. Фейсхъгърите ще се стараят да ни се залепят за лицето и да снесат ембрион в гърлото ни. Скаутите ще бъдат изключително бързи и ще ни шпионират. Дроните ще позиционират яйца на кралицата – босът в играта. А воините ще бъдат основният ни противник и ще изглеждат като онези, които видяхме в „Пришълците".

6 Оцеляването

Според Gearbox в Aliens: Colonial Marines ще има "quick time events", когато се биете срещу пришълците отблизо. Можем само да предполагаме за какво става въпрос – например да натиснете правилното копче в подходящия момент, за да избегнете вътрешната челюст на извънземното, стрелнала се директно към вашата глава. Или пък да се опитате да махнете фейсхъгъра от лицето си, помпайки се на някой клавиш.







Автор: Raven Software
Излиза: Средата на 2009
Сайт: www.wolfenstein.com
Жанр: Шутър
Платформа: PC, PS3, X360
Мултиплейър: да

Асен Георгиев

Завръщането на другото Дедово

Wolfenstein

Беше една от най-студените зими от измислянето на транзистора насам. По лицето ми се разливаше зеленикава светлина, идваща от 14-инчовия архаичен монитор. В очите ми се отразяваха пречупени кръстове... Годината е далечната 1993, а играта, заради която подлагам тялото си на радиоактивното влияние на древния кинескоп, е Wolfenstein 3D - първият шутър в историята на компютърните игри, който претендира за триизмерност.

Всичко това се случва преди около 15 години, когато някои от вас вероятно са се раждали. Ако сте от тази група, не се притеснявайте - скоро ще имате възможността да се запознаете с класиката в един осъвременен, полиран и излъскан до крайност вариант. Зад неговото реализиране се крият Raven Software, които вършат основната работа и младото студио Endrant Studios, което се занимава с мултиплейър частта.

Възкресяването на легендарното

заглавие бе намекнато още през 2004-та. Тогава се появиха първите слухове, че Raven Software разработват римейк на основоположника на фърст пърсън шутър жанра.
Едва през 2008 обаче се появи конкретна информация за Wolfenstein – наследника на Wolfenstein 3D и Return to Castle Wolfenstein. Причината заглавието на дългоочаквания шутър да е толкова семпло е, че създателите му от Raven Software целят да ударят едновременно двете най-големи групи геймъри. От една страна тези, които си спомнят 1992 и създаването на жанра, а от друга, родените по-късно, поглъщащи всичко ново, младежи. Какво обаче трябва да предложи една игра, чийто сюжет (Втората световна война) поначало вече е изтъркан до безобразие, за да изпълни своята тежка мисия?

Свръхестествени нишки

плетат историята на новия Wolfenstein. Според информацията, известна до момента, сюжетът ще продължи точно там, където свърши Return to Castle Wolfenstein. Вие ще населите тялото на съюзническия безсмъртен воин БиДжей Бласкович. Същият този БиДжей, който навремето срита задника на роботизираната версия на Хитлер, а няколко години по-късно се справи с плановете на Третия райх да подчини човечеството с помощта на свръхестествени енергийни източници.

Разработчиците от Raven Software са доста предпазливи относно подробностите, свързани с Wolfenstein, но към момента може да се твърди със стопроцентова сигурност, че новият шутър ще предложи дори още по-призрачни приключения. Бласкович отново ще се изправи срещу нацистките орди, но този път срещу една от най-злокобните фракции в немската армия, която се е докопала до мистериозен източник на енергия, наречен Black Sun. Най-интересното е, че той се намира в друго, паралелно измерение, до което вашият герой ще трябва да пътува доста често (дано междуреалностният превоз не е скъп като градския транспорт в София, че...). В паралелния свят Бласкович ще срещне различни гадни чудовища, които ще се опитат да му светят маслото. Той обаче няма да се даде така лесно, защото има цел! Трябва да спаси света (поне за трети път) и ако е възможно, да запази живота си.

Право на избор

Програмистите в Raven Software твърдят, че именно решенията, които ще правите, са един от основните моменти в играта. Двуизмерният (заради двете паралелни измерения) свят на Wolfenstein е така създаден, че в него винаги има място за още един вариант на действие. Мисиите, които ще трябва да изпълнявате, ще ви бъдат връчвани от разпръснати напред-назад съюзници и мистериозни персонажи. Авторите ни призовават да забравим напълно линейността и да се слеем с един свят, в който винаги има поне няколко възможности. Така например, ако трябва да се справите с две картечни гнезда, разположени на улицата пред вас, вие ще можете да изберете дали да реализирате фронтална самоубийствена атака или да потърсите резервни варианти – били те да се покатерите на покрива на сграда или да слезете в канализацията на безименния немски град, в който се развиват драматичните събития.

Освен от правото на избор, душевният мир на вашия герой ще бъде подсилван и от подсъзнателното усещане за приятелско рамо. Причината за това е, че този път на негова страна ще се сражават компютърно управлявани антихитлеристи, които би трябвало да засилят усещането за екипност.

Някъде там

Докато се сражавате с немските войници в света на Втората световна война, ще можете да използвате типични за онова време оръжия – пистолет, картечница, снайпер, ръчни гранати и т.н. Когато обаче преминете в паралелното измерение, което от Raven Software наричат „The Veil", нещата се променят. Там ще имате достъп до оръжия, които ще задоволят глада на тези от вас, които си падат по зрелищата. Едно от тях например е базирано на електрически лъч, който действа в сравнително малък обсег, но за сметка на това е крайно смъртоносен.

Този нов свят е обитаван от странни същества, които поглъщат освободената от Black Sun енергия, подобно на земните пчели, събиращи мед. Когато те се напълнят с енергия, един куршум ще е достатъчен, за да възпроизведат чудовищен взрив. В това измерение ще можете да се възползвате и от допълнителни облаги. Това са специалните умения, които ще придобиете, попадайки в него. На този етап е известна само възможността да забавяте движенията в света около вас.

В отбора на добрите

В интерес на истината зад осъществяването на Wolfenstein се крият поне три гейм студия – основният играч е Raven Software, „дарителят" на триизмерен енджин е id Software, а изпълнителят на мултиплейър частта - Endrant Studios. Това са едни от най-опитните хора в индустрията, но въпреки всичко работата на парче понякога може да окаже негативно влияние върху крайния продукт. Да се надяваме, че този случай няма да е така и Raven Software ще могат да се възползват максимално от качествата на id4 Tech енджина, разработен от id Software. Той вече успешно „захрани" Doom 3 и Quake 4. Разбира се графичната платформа ще претърпи редица подобрения, за да покрие съвременните геймърски стандарти. Малкото картинки от играта, както и единственият 55-секунден трейлър, който Raven Software разпространиха през миналата година, обаче показват, че в енджина все още има доста хляб. Все още няма информация и за друг основен момент от играта – мултиплейъра. За тази част от заглавието се знае, че се разработва от изключително младото гейм студио Endrant Studios, базирано в Лондон.

Могъщите босове

отново ще бъдат налице. Ура! Бласкович ще трябва да премери сили с десетки по-големи, мощни и издръжливи създания. Победата срещу тях често пъти ще изисква стратегически ходове, а не груба сила. Така например, за да се справите с един от босовете, ще трябва да използвате умението за забавяне на времето и да се целите в точно определени енергийни елементи, закрепени по тялото на неприятеля. По всичко личи, че разработчиците се стремят да възродят една легенда. За щастие не чрез обикновен римейк, а чрез съвсем ново заглавие. Ново от гледна точка на графика, богатство на геймплея и разнообразието от оръжия и способности. От друга страна обаче сюжетът си остава почти непроменен, просто леко лакиран, а основното усещане от играта, доколкото разбирам, отново ще бъде в любимия стил „стреляй на месо по гадовете и мърдай наляво-надясно, за да се пазиш от куршумите". Интересно ми е да видя какво ще излезе от всичко това. Вариантите са два: сполучливо намигане към корените на жанра или вкисната боза с нереалистични претенции.

Асен Георгиев

Пригответе се за пролетно чупене на кости в компанията на мускулестия герой на Вин Дизел

Жанр: **Шутър**
Издател: **Starbreeze Studios**
http://atari.com/riddick
Излиза: **Март 2009**

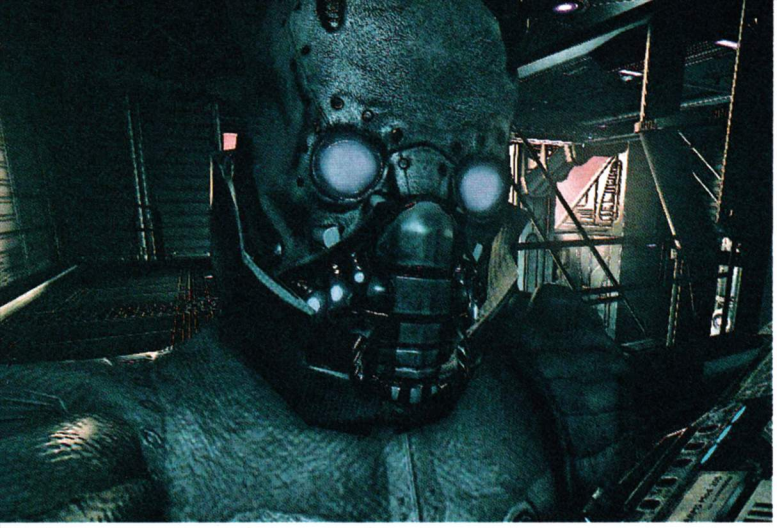
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Пред него имаше дълъг, тъмен коридор. В края на тесния проход личеше силует. Ридик стоеше неподвижен до стената, слял се напълно с мрака – неговия най-верен другар. Силуетът се приближаваше с педантично премерени, повтарящи се движения. Адреналинът се разнесе из тялото на застиналия здравеняк като приливна вълна. Силуетът придоби по-ясни очертания – беше редови войник, патрулиращ в този сектор на космическия кораб. Още само една крачка и щеше да подмине дебнещата машина за чупене на кости. Така и стана. Ридик се изправи. Една секунда по-късно вратът на бившия човек беше раздробен на стотици парчета, а безжизненото му тяло се строполи на пода без дори да издаде звук. Ридик се огледа, сияещите му в синьо очи се показаха за момент изпод черните очила и отново потънаха в мрака...

Тези от вас, които са изпитали удоволствието да съпреживеят приключенията на Ридик в The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (TCOR:EFBB), вероятно са успели да визуализират детайлно гореописаната ситуация. Именно подобни сцени изстреляха заглавието в челните редици на геймърските класации през вече не толкова близката 2004 година, когато разработчиците от Starbreeze Studios пуснаха безскрупулния филмов анти-герой да се разхожда и по вашите вашите монитори.
Въпреки топлия прием на заглавието от страна на публиката обаче, капиталистическите акули от Activision Blizzard решиха да зарежат проекта за римейк на Хрониките... Това се случи някъде в средата на 2008. Феновете на поредицата изпаднаха в тиха лудост, а разработчиците от Starbreeze Studios предвкусваха огромния финансов проблем, който се очертава пред тях.
Тази неприятна за никого ситуация обаче не продължи дълго. Само няколко месеца след решението на Activision Blizzard да прати Ридик по дяволите, ветераните от Atari съзряха потенциала в това заглавие и приютиха Starbreeze Studios под топлото си разпространителско крило.
Вероятно една от причините за това е фактът, че всъщност работата по играта е била в силно напреднал етап и до появата ѝ оставаха броени месеци. Още по-изненадващ беше и фактът, че The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (TCOR: AODA) е пълнокръвно продължение, а не обикновен римейк. Най-актуалната информация около проекта сочи, че към момента играта е завършена и се правят последни „настройки". Крайният резултат е изцяло нова кампания плюс римейк на заглавието от 2004 г. Atari планират играта да се появи във всички специализирани магазини още през март.

Обичате ли мрака?

Ако отговорът е не, по-добре си нахранете тамагочито и стойте далеч от новия проект на Starbreeze Studios. Патаклама в този екшън от първо лице се случва веднага след края на предишната част. В самото начало на новата игра Ридик ще сънува криогенни сънища, отдалечавайки се от затвора, в който се развиха събитията в TCOR: EFBB. В един момент



обаче корабът му ще бъде хванат от силовите полета на пиратския космически кръстосвач Dark Athena. За щастие Ридик явно има крехък сън, защото ще успее да се събуди навреме и да се измъкне от лапите на неприятелите. Това обаче не се отнася за спътника му – ловецът на глави Джон, който попада в плен на враговете.
Няма да ви отнеме много време, преди да осъзнаете, че на този кораб са пленени хора, които след това се превръщат в безмълвни слуги, контролирани от разстояние. Т. нар. „търтеи" живеят в две основни състояния, които се познават по цвета на „очите" им (по-скоро на лампичките, които светят по металните им тикви). Ако те са бели, значи въпросният покорен слуга изпълнява рутинно зададени действия – обхожда периметър. Ако цветът е червен обаче, тогава търтеят е нащрек и търси нещо конкретно. Може би именно вас...

Силата на фибата

Първото оръжие, с което ще се сдобиете, попадайки в света на Ридик, е достатъчно остра фиба, с която ще можете да неутрализирате зомбираните противници. Друго основно оръжие е комбинация от две остриета, наподобяващи коси, с които Ридик е способен да накълца почти всеки враг за отрицателно време. Създателите на играта твърдят, че в нея са добавени и разнообразни огнестрелни играчки, но все още няма много конкретика по темата. Със сигурност обаче се знае, че ще можете да използвате неутрализираните противници като оръжия и жив щит едновременно. Мускулният капацитет на Ридик позволява да държите с една ръка тялото на мъртвия търтей, докато с другата използвате оръжието му, стреляйки по бездушните си опоненти. Много от оръжията ще могат да се активират само с генетичните ключове на техните притежатели – именно поради тази причина Ридик прибягва до стратегията с живия щит. Той ще се окаже и важна част при решаването на редица пъзели в самото начало на играта.
Разработчиците отново са заложили на зрелищната система за провеждане на ръкопашна схватка. Тя е подобрена версия на тази в предишната част и Ридик вече владее някои нови смъртоносни хватки. Всъщност основните си умения за бой на близко разстояние ще получите още преди началото на самата игра – туториалът протича под формата на кошмар, който Ридик сънува, точно преди да се събуди в криогенната капсула.

11 часа смърт

Изцяло новата кампания ще задържи вниманието ви пред мониторите поне десет часа преди да успеете да я минете. Около 80% от това време ще прекарате в мрачната вътрешност на пиратския кораб Dark Athena, обещават от Atari. Краят на играта обаче ще протече в крайно различна атмосфера, твърдят от фирмата-разпространител.
Успоредно с напредъка, който бележите в играта, ще се запознавате с историята, която тече под формата на ин-гейм филмчета. Ридик ще срещне най-различни персонажи, сред които малко момиченце и няколко затворници. Сред тях има такива, с които не бихте искали да имате взимане-даване, но и някои, от които зависи бъдещото ви оцеляване. Такива са бившият командир на кораба Синейт или пък Дачър, който ще ви разкаже трогателна история за своята съпруга. Също така и Джейлър, който ще ви каже важни кодове, ако му донесете един конкретен златен зъб. Дачър пък ще ви помогне да се справите с корабната комуникационна система и да се доберете до контролен пункт, откъдето можете да дърпате конците на бездушните търтеи. Най-общо казано, в TCOR: AODA взаимодействието с холивудски озвучените и раздвижени персонажи ще е съществена част от геймплея.

Гласът на смъртта

Едва ли е необходимо да ви споменавам, че Dark Athena ще може да се похвали с всички видове стандартни подобрения за едно продължение – полирана графика, пипнат изкуствен интелект, добавени умения, нови оръжия, дебют на мултиплейър сцената и т. н. Едно от най-яките неща обаче, които наистина ме карат да трепна в очакване на пролетта, е озвучаването на героите. Зад образа на Ридик, както може би се досещате, се крие смразяващият глас на Вин Дизел, а останалите персонажи също са дублирани подобаващо и това придава още повече пълнокръвност на мрачната атмосфера. Ако не ми вярвате – просто изгледайте трейлъра на официалния сайт на играта. Там има едва няколко реплики, но те са достатъчно въздействащи, за да се убедите сами в думите ми.

Жанр: **MMORPG**
Издател: **Codemasters**
www.lotro-europe.com
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC**
Само онлайн

Владимир Тодоров

Да завладеем подземния свят

The Lord of the Rings Online: Mines of Moria

„Джуджетата копаха надълбоко и бяха твърде алчни. Малко обаче знаеха що за зло дебне в недрата на Мъгливите планини. Но Дурин бе непреклонен и не искаше да спре. Уви, тъга и сенки погълнаха Мория..."

Докато значителна част от света в момента се занимава с Играта-чието-име-няма-да-бъде-назоваване, в тази статия една доста по-малка, но в пъти по-лоялна и зряла групичка от фенове се отправиха на опасна и дълга експедиция в света под Средната земя. Те тръгнаха на пътешествие към най-великата обител на джуджетата, нарична от тях самите Хазад-дум. За някои елфи това е просто Мория, което в буквален превод от техния език значи Черната бездна или яма, защото в момента е нищо повече от един мрачен и страховит подземен комплекс от мини и катакомби. Тя е най-известна и като мястото, където дълги години едно непобедимо чудовище бродело самотно - балрогът на Моргот.

По пътя на Задругата

Откъде да започна? Толкова много часове прекарах с тази игра през последните седмици, че тотално се изгубих в нейния свят. Още преди да излезе експанжънът, изпратих Задругата от Ломидол на тяхното опасно пътешествие към Мордор. А няколко дни по-късно поех и по техните стъпки. Първо през Ерегион, проправяйки си лека-полека път през десетките куестове и предизвикателства. И най-накрая до западната порта на Черната яма, водеща към необятното царство на джуджетата.

Нито един скрийншот не може да се сравни с усещането, което ще изпитате, когато за първи път стъпите в Мория. Без съмнение тя е едно от най-невероятните места, създавани някога от човешката мисъл. Огромен комплекс, изграден от множество малки коридори, дълбоки мини и огромни зали, чийто тавани не могат да се видят. Това е подземието, вдъхновило всички останали. Mines of Moria, е нещо повече от един визуален шедьовър, тъй като промените, които Turbine са направили по геймплея, със сигурност не са за пренебрегване. Ако сте играли някога на Lord of the Rings Online (Lotro), значи сте запознати с т.нар. traits система. Преди експанжъна обаче нямахме възможност

да специализираме героя

си в някаква конкретна роля, което сериозно ощетяваше разнообразието при класовете. Хънтърът си беше демидж дийлър, гардиънът – танк, минстрелът – лечител и т.н. Сега обаче, екипирайки определени class traits, наред със стандартните характеристики, ще получавате и допълнителни бонуси. Например хънтърът може да се съсредоточи върху нанасянето на масивен демидж като Bowmaster, но също така би могъл да се специализира в зашеметяването, вкореняването и във вкарването на противниците в капани и по този начин да се превърне в отличен крауд кънтрол чрез The Path of the Trapper. Или пък да вземем за пример капитана – един наистина безценен клас в Lotro. Сега

Warden

Този нов клас е изграден по модел на елфа Халдир – пазителя на границите на галадримите от Лориен – и изпълнява ролята на танк. Въоръжен с дълго копие и щит, Warden-ът притежава някои наистина уникални геймплей механики. Комбинирайки определени умения, той отключва мощни комбота с най-разнообразни ефекти. В началото е малко трудно, докато научите кое за какво и свикнете да изпълнявате всички тези техники, но ако търсите по-стратегически подход към битката, Warden-ът е идеалният клас за вас.

той може да наблегне на второстепенната си роля да лекува (Hands of Healing), да нанася повече демидж и да офтанква (Lead the Charge) или да бъфва съюзниците си (The Leader of Men).

Занаятчийските гилдии

са друго доста интересно нововъведение в експанжъна. Веднъж щом се присъедините към една от тях, ще започнете да трупате репутация и да получавате достъп до особено ценни рецепти. Можете да създавате въпросните предмети с различна честота - от един на ден до един на седмица, което ще попречи на масовото им производство, но по този начин може да сте сигурни, че героят ви ще изработи някои наистина полезен и мощен артефакт, без да разчита на еднократни рецепти и критичен шанс.
Единственият недостатък е, че може да сте член само на една занаятчийска гилдия. Това принципно не е проблем за призвания като Woodsman, в което има две събирачески и само една производителна професия.
Но хора, избрали да бъдат Historian например, ще трябва да избират между Scholar и Weaponsmith.
Може би най-готиното хрумване в цялата игра са т.нар.

легендарни предмети

За разлика от обикновените, те трупат опит заедно с героя ви, качват нива, получават нови способности, които облагодетелстват вашите собствени, и

Крал Дурин VI, минути преди своето падение

могат да бъдат екипирани с разнообразни по вид руни с допълнителни статистики. Макар и това да са предимно оръжия (брони, уви, няма), легендарните предмети успяват да придадат допълнителна идентичност на вашия герой и са уникална зарибявка. Нивото на кустомизация при тях е огромно. Може да ги преименувате, да ъпгрейдвате демиджа им и да променяте типа щети, които нанасят, за да се нагодите към конкретната ситуация. Имате възможност да подобрявате и уникалните им умения, разпределяйки натрупаните с всяко качено ниво точки. Ако пък в някакъв момент се окаже, че вече не искате да използвате своя легендарен предмет, може да го разглобите и да използвате получените части, за да облагодетелствате новата си придобивка.
За да опиша в детайли цялата механика, по която действат, ще ми трябва отделна статия. Затова ще кажа само, че наред с публичните куестове, въведени благодарение на WAR, тази идея на Turbine е може би едно от най-добрите неща, случвали се в MMORPG жанра напоследък.
Макар че е обърнато по-специално внимание на кежуъл играча, който предпочита да странст-

Лична среща със Злото на Дурин

ва сам из света на Lotro, Turbine са помислили и за всички онези, които обичат груповата битка. Ако преди

инстанциите

в Lotro се брояха на пръсти или не бяха особено популярни, тъй като бяха или твърде гигантски, или наградите в тях бяха твърде скромни, то сега в Mines of Moria нещата стоят по коренно различен начин. Още в Ерегион ще попаднете на първите подземия за трима души, които се минават за по-малко от 30 минути, а в тях е пълно с нови "постижения", които да допълнят вашите добродетели (virtues). Щом си проправите път до Мория и до 60-то ниво, пък ви очакват една дузина инстанции за шест души. Те са по-кратки от онова, с което сте свикнали досега, но за сметка на това битките с босовете са особено забавни и разнообразни, а накрая ви очаква едно сандъче, пълно с различни награди - от опит за легендарните ви предмети, през реликви, та чак до някои доста прилични артефакти.
Повечето подземия за 58-60 ниво имат и т.нар.

„труден" режим

Преди да започнете да обвинявате Lotro в плагиатство – това не е просто по-различното наименование на heroic-инстанциите във WoW! Не е нужно да трупате репутация като идиоти към някоя фракция за съответния „героичен" ключ или нещо подобно. От вас се изисква точно две неща – ловкост и бързина, тъй като трудният режим представлява едно по-специално предизвикателство в рамките на инстанцията. Например във Forges of Khazad-dum разполагате с точно 30 минути, за да стигнете до последния бос и да го убиете. Тук няма място за грешки, а познаването на правилния път и мобовете, които можете да пропуснете по пътя, е от ключово значение. В Skumfil пък – мястото, където орките се отървават

Rune-keeper

Пазителят на руните е най-близкият до магьосниците клас в Lotro. Толкова близък, че толкиновите пуристи все още спорят по форумите на играта дали е възможно подобно чудо да съществува в Средната земя.
Така или иначе този клас е факт и изпълнява две ключови роли – на нюкър или лечител. Подобно на Warden-а – и той има доста интересна геймплей механика. Една от отличителните му черти е, че може да увеличава ефективността и силата на своите магии. Например колкото повече бойни заклинания използва, толкова по-голям демидж ще прави и съответно – ще получава достъп до нови, помощни умения. Тогава обаче няма да има достъп до някои свои лечебни магии. Т.е. по време на битка може да изпълнява само една роля наведнъж в зависимост от конкретната ситуация.

Лична среща с Балрога

Може би мнозина от вас ще останат разочаровани от факта, че когато стъпят в Мория, балрогът на Моргот ще е отдавна мъртъв. Стига да изпълните всички подготвителни за експедицията задачи на джуджетата обаче, точно преди да отворите портата към мините, ще получите достъп до един специален куест. Той ще ви отведе назад във времето, преди падането на Хазад-дум, в инстанция, в която ще станете свидетели на събуждането на балрога, както и на гибелта на Дурин VI. Една лична и наистина незабравима среща с това необикновено чудовище...
По-късно пък, по време на странстването ви из Мория, и стига да знаете къде да търсите, може и да се натъкнете и на трупа на балрога, който Гандалф е оставил да гние. Съвет – не е под моста на Хазад-дум!

В услуга на джуджетата... и техните овни

Общо взето в Mines of Moria ще станете част от експедицията на джуджетата, която има за цел да си върне контрола над Хазад-дум. Сега обаче, когато Задругата е разбудила злото в мрака, положението ще бъде още по-трудно. Въпреки това на вас се пада честта да оправите тази бъркотия и да помогнете на народа на Дурин в тяхното нелеко начинание.
Шансът да се залутате из залите и коридорите на Мория в първите минути обаче е напълно реален. За всеобщо щастие джуджетата са успели да установят няколко основни лагера из подземния комплекс, между които ще пътувате с помощта на опитомените от тях овни. Старите ви маунтове тук са безполезни. Според Turbine кончетата просто няма как да се справят със скалистите, стръмни и мрачни места на мините. Но рано или късно, стига да натрупате достатъчно репутация към Iron Garrison Miners, ще може да си имате свой собствен овен.

Остават 6 минути, ще свалим ли последния бос за време?

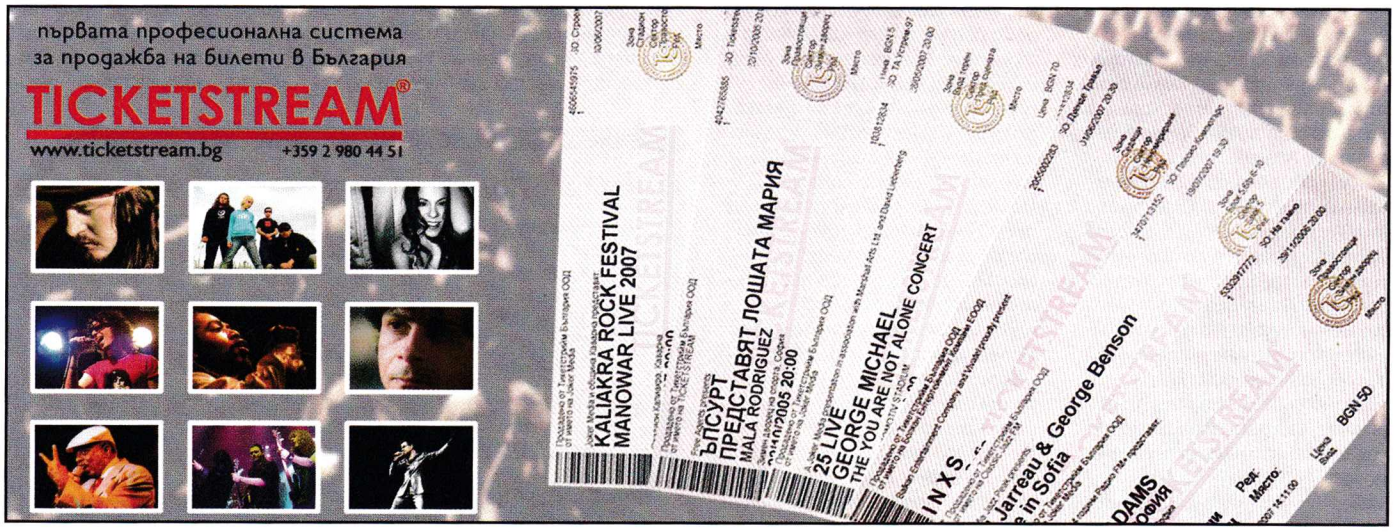
от труповете и което е станало дом на всевъзможни насекоми и странни същества – трябва да достигнете до леговището на един голям паяк и да го убиете. Тук нямате ограничение във времето, но проблемът е, че по пътя до него е пълно с други осмокраки гадинки, които се „съживяват" с чудовищна бързина. Как се преминава през подобно място? С много, много бързина, ловкост и здрава концентрация.
Наградата, която ви очаква в края на всеки труден режим, обаче е повече от задоволителна - една монета, която всеки клас може да смени за съответното си парче от първата епична броня в играта. Това е една от първите стъпки при подготовката за битката с Пазителя от водата – главния бос в рейда Vile Maw за 12 души, към който всички играчи на Lotro в момента се стремят.
С Ерегион и Мория обаче новите територии в експанжъна не се изчерпват. Веднъж щом успеете преминете през целия подземен комплекс, ще се озовете в горите на Лотлориен и рано или късно ще се срещнете със самата лейди Галадриел, която ще ви накара да надникнете в нейното огледало. А после накъде? Мраколес, Исенгард, Ветроклин, Рохан, Гондор – това са само малка част от територите, които ни очакват за в бъдеще. Трябва единствено да бъдем търпеливи.
Въобще – настъпват добри дни за феновете на Lotro и MMORPG жанра. Turbine свършиха наистина отлична работа, а интересът към тази игра е по-голям от всякога. Така че какво чакате? Ще се видим в Мория!

+
- цялото величие на Хазад-дум в една игра
- изкови свое легендарно оръжие
- обърнато е голямо внимание на кежуъл играча
- два нови класа, които допълват ключовите роли на танк и лечител

графика
звук
геймплей

5.5

–
- графични и технически бъгове
- грешно или двусмислено описание на някои куестове



Автор: **Pandemic Studios**
Жанр: **Мултиплейър екшън**
Издател: **Electronic Arts**
www.pandemicstudios.com
Изисквания: **P 2.4 GHz Core Duo, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **да**

Владимир Тодоров

Ако види тази игра, Толкин със сигурност ще се обърне в гроба

The Lord of the Rings: Conquest

Прожекто... ъ-ъ-ъ - Окото на Саурон

Човек би си помислил, че девет години след премиерата на първия филм по „Властелинът на пръстените" темата е изчерпана и до последния пръстен. Появиха се какви ли не игри – екшъни, едно MMORPG, няколко стратегии... А сега настана времето и за последната капка във фентъзи гьола - мултиплейър клане с орки, хобити, джуджета, хора и елфи. Този път обаче водата наистина ще прелее.

Не съм особено претенциозен – всичко, свързано с „Властелинът на пръстените", ме кефи. Но тази игра... Не си спомням кога за последно съм се нервирал толкова много. Хаотични сражения, мегатъп изкуствен интелект, скучен мултиплейър, посредствена графика и еднообразни битки, сведени до помпане на левия, десния или средния бутон на мишката. По-зле може ли да бъде?

Макар и акцентът да пада върху онлайн играта, в The Lord of the Rings: Conquest ще откриете и две синглплейър кампании Започвате

на страната на добрите

Ще преминете през всички ключови сражения от филмовата трилогия. Пресъздадена е дори и битката със Саурон през Втората епоха – тази, с която филмът „Задругата на пръстена" започва. Ще защитавате Шлемово усое, ще покорите Исенгард, ще възвърнете мините на Мория за джуджетата, ще се биете в сърцето на самия Минас Тирит и ще направите последен отчаян опит да спрете силите на Саурон пред Черната порта. Всичко звучи добре. Поне на теория. Но нещата изглеждат по коренно различен начин.

На първо място – изкуственият интелект е под всякаква критика. Ако застанете отстрани и се загледате, ще станете свидетели на какви ли не глупости. От сърце съм се смял на някои неща. Например орк стрелец излиза от редиците на своята армия, идва към мен и застава с гръб в очакване да му забия една стрела в главата. Вашите собствени тиквеници пък нямат и понятие що е то защита на ключова позиция - често ще бъдете стъпкани от постоянно прииждащите сили на злото, просто защото няма как сам-самички да се отбранявате няколко минути. Това е може би най-дразнещият елемент от соловата кампания, тъй като след като се провалите на дадена задача, започвате отначало. Точно така – няма сейвове. Играта нито ви позволява да се запишете сами, нито тя запазва прогреса ви на определени чекпойнтове. А след петото умиране на едно и също място може направо да ви се прииска да счупите я клавиатурата, я мишката си.

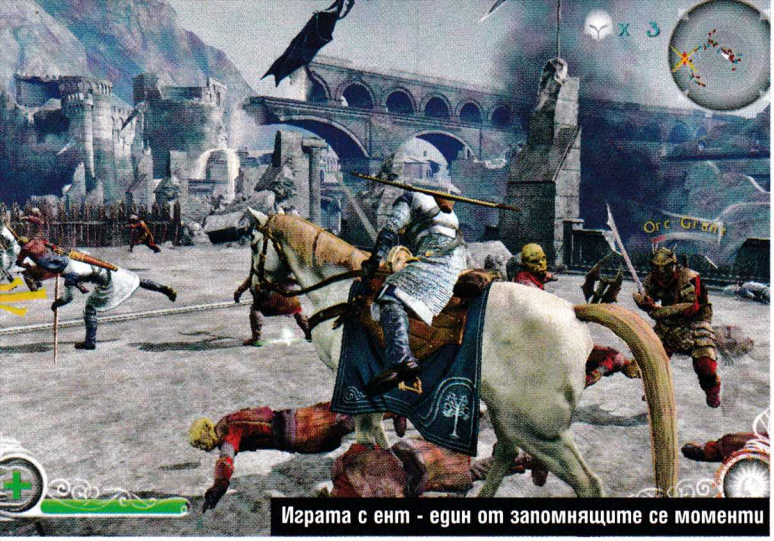
Иначе

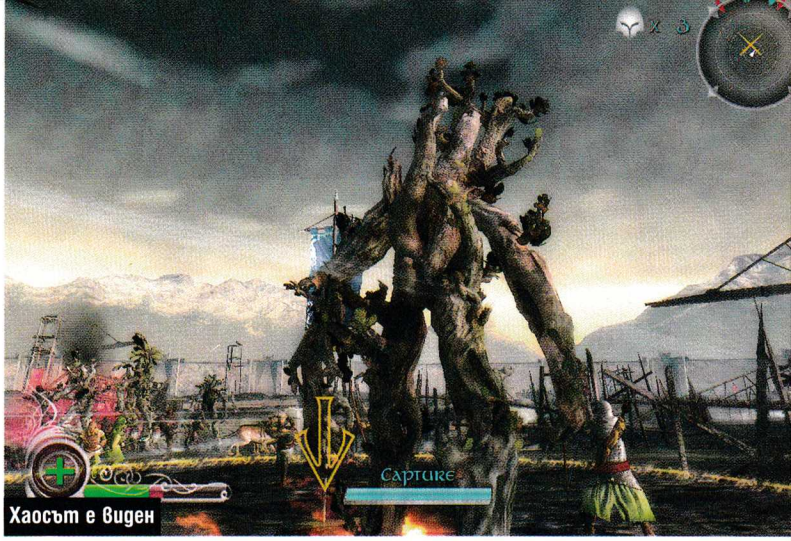
класовете

са замислени добре. Воинът може да се вреже в тълпата от орки и да развърти меча си като торнадо, посичайки всичко наоколо. Стрелците обсипват противниците си с няколко вида стрели, включително огнени и отровни, а когато се наложи, могат да пронижат и няколко души наведнъж. Магьосниците лекуват, хвърлят светкавици и огнени топки и могат образуват огромен щит, който да предпазва съюзниците им. А скаутите притежават умението да изчезват в сенките и да се промъкват зад гърба на врага, елиминирайки коварно и най-

Гавра с Толкин

Pandemic са си позволили всякакви своеволия с т.нар. lore или историята на Средната земя. В Исенгард например Гандалф ще нахлуе в кулата на Саруман, за да го убие в магьоснически двубой. Да не говорим за магьоническия клас, който мята магии почти като самия Гандалф. Както може би знаете – магията във „Властелинът на пръстените" не е сред най-често срещаните явления, а подобни магове са се броели на пръсти.


Играта с ент - един от запомнящите се моменти


Хаосът е виден

силните бойци в редиците му. Уви – каквото ще откриете на страната на доброто, такова ви очаква и в лагера на злото. Явно Pandemic не са имали кой знае колко голямо въображение. Същото важи и за комботата, които се броят на пръсти и обричат играта в безмозъчен хекенд-слеш екшън.
Опити за разнообразие обаче прозират тук-таме. На определени карти ще може да използвате балисти, за да обстрелвате врага, или пък да се качвате на коне, за да потъпчете противниковата армия. В една мисия ще поемете управлението на енти и ще газите наред, в други ще трябва да се пазите от летящите назгули или орли, защото ако ви хванат, ще ви пуснат отвисоко, а пътят до земята е дълъг... Но на фона на всички проблеми обаче това може и да не ви направи кой знае какво впечатление.
Може би най-интересният момент от играта е, когато отключите един от

героите на Средната земя

Бил той Гандалф, Фарамир, Гимли, Теоден и т.н. Всеки един от тях има набор от специални умения, до голяма степен различни от тези на обикновените класове и ако попаднат в правилните ръце, наистина могат да обърнат хода на сражението. Съществува обаче един проблем. Поради незнаен бъг ще ви бъде малко трудно, когато играта ви попита дали искате да играете като „герой", да кажете „да", просто защото тогава не може да местите курсора на мишката. За да се съгласите, ще трябва да си проправите път до най-близкия паметник, позволяващ ви да смените класа си и оттам да изберете „да". Наистина много, ама много досаден бъг.
След като криво-ляво се добутате до края на кампанията с добрите, ще може да отключите и една с лошковците. Тогава нещата стават с една идея по-яки, тъй като Pandemic са решили да ни покажат

какво би се случило, ако Фродо бе загинал

и пръстенът бе попаднал отново в ръцете на Саурон. Още в първата мисия ще поемете управлението на назгул, за да убиете досадните хобити, опитващи се да унищожат пръстена. След това ще сринете със земята самия Минас Тирит, ще призовете Балрога и ще потопите мините на Мория отново в мрак. Ще се превъплътите в Саруман, за да убиете Арагорн и дори ще поемете на поход срещу Ломидол със самия Саурон, за да изтребите всички елфи. Накрая пък ще отскочите до Графството за едно приятно клане на десетките хобити и дори ще се постараете да сложите край и на живота на самия Митрандир, известен вече като Гандалф Белия.
Сърцето на The Lord of The Rings: Conquest обаче е нейният

мултиплейър режим

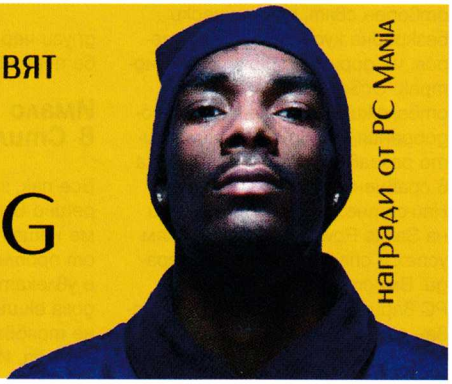
До шестнадесет души могат да вземат участие в три режима – Team или Hero Deathmatch, Capture the One Ring и Conquest. За съжаление липсата на разнообразие скоро ще ви погълне и тук, тъй като героят ви нито качва някакви нива или рангове, подобно на Call of Duty: Modern Warfare, нито ще получавате нови брони, умения или оръжия. Нищичко. Всичко рано или късно ще се сведе до трескаво натискане на трите бутона на мишката – точно както в соловата кампания. Само че този път изкуственият интелект няма да ви бърка толкова надълбоко в здравето.
На графичния фронт ситуацията също не е много цветуща. Визията е по-скоро посредствена и дори забележителни места от филмовата трилогия, като Минаст Тирит, изглеждат сиви и тъпи. Озвучените реплики пък са под всякаква критика и наподобяват отегчен футболен коментатор – "Саурон е на полето... Саурон напредва към позицията... Саурон е победен...".
Заключението е трагично и по-ясно от всякога. Ако искате качествен екшън по „Властелинът на пръстените" – играйте на Return of the King, който си има и нелош кооперативен режим. Ако търсите едно по-правдиво пресъздаване на света на Средната земя, пренасочете се към The Lord of the Rings Online. Но за Бога – стойте далече от тази игра.

+
- Пресъздадени са ключови сражения от филмовата трилогия
- Може да играете с Гандалф, Саурон, Саруман, Балрога
- Забавна е първите няколко минути

графика
звук
геймплей

3.5

–
- Еднообразни битки
- Скучен мултиплейър
- Посредствена графика
- Досадни бъгове

club Double Vision и club Tornado Люлин представят
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC Mania

Жанр: **Екшън от трето лице**
Издател: **THQ**
www.saintsrow.com
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Да**

Иво Цеков

Загубени в портването

Saints Row 2

Поредицата Saints Row не е най-добре познатото заглавие на PC-геймърите. Причината е, че първата част на играта се появи само за конзоли, а и втората направи своята премиера за същите платформи преди повече от два месеца. Въпреки това онези от вас, които са имали възможност да поиграят на конзолните версии, със сигурност трябва да са изпитали чувството за нещо познато. Причината е проста – идеята на Saints Row е изключително сходна с тази на културата поредица GTA. Затова, когато през лятото на вече изминалата година Volition Inc. обявиха, че работят и над PC вариант, геймърското съсловие с основание се развълнува.

Saints Row 2 е от този тип игри, които наистина ме ядосват. Причината е проста – огромната част от заглавията, които излизат на пазара, са меко казано слаби и в действителност популярността – а и приходите – на гейминдустрията се крепят на базата на дузина успешни заглавия. Затова е истинско светотатство да видиш игра, която има всички шансове да се превърне в страхотно заглавие, но вместо това свършва в графа „с потенциал, но нищо повече". Погледнете само – налице е интересна гангстерска история, огромен отворен свят, практически безкрайна кустомизация на героя, че дори и страхотен саундтрак. Освен това трябва да отбележим и множеството подобрения и нововъведения, които разработчиците обещаваха в сравнение с първата част. Най-сетне, конзолните версии на Saints Row 2 пожънаха голям успех и спечелиха доста награди. Вместо това се оказа, че PC вариантът се оказа преследван от технически бъгове, неоптимизирана графика и всички други черти, характерни за слаби портове.

Имало едно време в Стилуотър

Все пак, за да не създавам погрешно впечатление, нека караме нещата по ред. Независимо от проблемите си, Saints Row 2 е увлекателна игра с порядъчна доза екшън и в никакъв случай не трябва да се подминава с лека ръка. Историята се развива

А как можеше да бъде...

Това си е живо бъркане с пръст в раната, но ми се искаше да споделя и няколко думи за успеха на конзолната част на Saints Row 2. Играта получи изключително позитивни отзиви и само трите месеца от излизането ѝ бяха продадени над милион и половина бройки. Авторитетното списание Xbox Official Magazine ѝ присъди наградата Sandbox Game of the Year, както и второто място в категорията Multiplayer Game of the Year.

Позната ли ви е тази сцена?

Need for Speed?...Heee, Saints Row 2

в местния еквивалент на Либерти Сити – град Стилуотър – а от събитията в първата част са изминали цели пет години. Главният герой е някогашен лидер на известната гангстерска банда „Светците", но след поредица от злощастни събития се е озовал в затвора и то в кома. В началото на Saints Row 2 той се събужда изненадващо от нея, а в главата му е само една мисъл – как да възстанови криминалната си империя и да отмъсти на хората, пратили го в затвора. Преди да започнете игра обаче, трябва да създадете свой собствен персонаж. Още тук играта поразява с невероятното разнообразие от опции, които ви се предлагат. Може да кустомизирате практически всичко – от външния вид до походката и тона на гласа. Аз лично се забавлявах особено с избора на поздрав и обиден жест (да, и това го има).

Когато най-сетне сте моделирали героя по свой образ и подобие, играта наистина започва. Първото ниво всъщност пресъздава бягството от затвора и изключително екшън-ориентирано. Ще трябва да си пробиете път през охраната, а след това ви очаква и шеметно преследване с моторници. Идеята на това ниво е да ви въведе в механиката на играта и да ви покаже какво ви очаква от тук нататък. А то е доста – с влизането си в Стилуотър научавате, че планът ви за връщане на доброто старо време няма да се осъществи толкова лесно. „Светците" са разпуснати, а повечето им лидери са или убити, или в затвора. На един от тях тъкмо му предстои процес, но вашият герой изобщо няма намерение да оставя съдбата на приятеля си в ръцете на правосъдието. Верен на максимата, че в подземния свят всеки съюзник е важен, под вашия контрол той го измъква от сградата на съда. Вярвам че е излишно да ви казвам, че това е съпроводено с доста стрелба и трупове. От тук насетне играта влиза в добре позната рамка – изпълняване на мисии, трупане на пари и престиж, постоянно подобрение на оръжията и уменията и от време на време по някое допълнителна мисия за освобождаване на напрежението. Тук няма да откриете така популярната напоследък система за прикриване, но пък може да се предпазвате по друг, не по-малко атрактивен начин - като вземате заложници. Ако някой има неблагоразумието да ви доближи и вие сте с достатъчно бързи рефлекси, ще си осигурите жив щит, с които да посрещате куршумите на враговете. А когато той вече не е толкова жив, няма проблем - просто го хвърляте върху стоящите наблизо противници и така печелите няколко ценни секунди. В Saints Row 2 присъстват много вече познати елементи като мобилния телефон, по който ще координирате поредния удар, възможността да набираш още гангстери, които да те придружават по улиците, отворената карта и неограничената свобода на действие.

Gangsta rap

Саундтракът на Saints Row 2 е организиран подобно на този в GTV и може да слушате музика по някоя от радиостанциите в колата или във вашата къща. Песните са над 50 и сред тях наистина има за всекиго по нещо – от Run DMC и 50 Cent до Joss Stone и Duran Duran. Освен това потребителите могат да добавят песни по свой избор, както и да гледат филми по вградената в играта телевизия. Сред хората, озвучаващи играта, личат имената на популярни холивудски звезди като Илайза Душко („Истински лъжи"), Даниел Ким („Изгубени") и др.

БЕЗПЛАТНИ КОМПЮТЪРНИ УРОЦИ

uroci

WWW.UROCI.NET

Научете всичко в областта на компютрите чрез безплатните видео уроци за графична и видео обработка, работа с:
Word, Powerpoint, Excel, CorelDraw, Photoshop, Dreamwaver, Flash, PHP, CSS, xHTML, MySQL и др.

http://www.uroci.net

Вземането на заложник винаги помага при престрелките

Толкова много за рушене, а толкова малко време

Изкуството да бъдеш гангстер

Лично според мен отвореният свят в игрите е нож с две остриета. От една страна, той ти дава огромна свобода да се обикаляш навсякъде и да правиш каквото си искаш, но от друга - именно това може да се окаже разсейващо и в един момент играчът да установи, че се занимава с безсмислени неща и изобщо не напредва. В Saints Row 2 този потенциален проблем е решен доста добре. За да напредваш в основната сюжетна линия, трябва да минаваш основните мисии. Те пък се отключват, само когато събереш достатъчно точки престиж, който се набавя чрез участие в страничните мисии и задачи. Така, ако изберете по-делови подход, може лесно да се придвижвате напред, като същевременно ще опитате и достатъчно от отворения свят. От друга страна, ако не бързате за никъде и искате да се забавлявате с допълнителните мисии, може да го правите на спокойствие. Тези мисии биват два вида – activities и diversions, като разликата между тях не е толкова голяма. При т.нар. activities изпълнявате определени задачи, които ви дават точки престиж и пари. В играта са включени част от подобните мисии от първата Saints Row, както и шест напълно нови. Такива задачи могат да бъдат състезания с коли, доставки с хеликоптер или участие в нелегални боксови мачове. Моята любима обаче е т.нар. тауѣт, идеята на която е много проста – ваша позната телевизионна водеща ви се оплаква, че губи аудитория заради неин конкурент. За да ѝ помогнете да качи своя рейтинг, вие започвате безумно насилие и погроми над минувачи и имущество по улиците, докато тя предава на живо. Целта е в рамките на определено време да нанесете възможно най-много щети. А после се чудим защо някои обвиняват видеоигрите, че подстрекават към насилие.... От своя страна, diversions са по-скоро случайни дейности, които не са свързани с определени задачи. Те включват мини-игри като покер, шофиране на линейки и пожарни или каскади с коли. За разлика от activities, тук печелите по-скоро дребни придобивки като нови дрехи и автомобили, които може да добавите в гардероба или гаража си.

Кустомизацията на героя бе считана за една от най-силните черти на поредицата и според мен с право. Saints Row 2 ви предоставя неограничена възможност да внесете собствен стил във вашия герой, а и не само в него. С напредването на играта ще може да закупите все по-големи апартаменти и къщи, които да ви служат за база на вашите операции. Освен това обаче всички жилища могат да се обзавеждат според вашите желания и банкова сметка. Може да повишите както общото ниво на жилището, така и да добавяте отделни предмети като плазмени телевизори, билярдни маси и дори пилони за танци. Някои от тези ъпгрейди ви дават повече точки престиж, а други са само радост за окото.

Ако нещо може да се обърка, то ще се обърка

Законът на Мърфи е първото нещо, което ми идва на ум, когато започвам да пиша критичния си коментар. Всеизвестно е, че портването на игри от конзолната версия в PC вариант е труден процес и не едно и две заглавия са претърпявали провал именно заради това. Най-пресният пример в това отношение е не друга, а GTV IV, чиято компютърна версия страда от доста технически проблеми. Сякаш, за да засилят още повече приликата с конкуренцията, Volition Inc. са взели от нея както добрите, така и лошите страни. Резултатът може да предизвика само разочарование. Поне според мен графично Saints Row 2 изглежда твърде зле, особено като се има предвид годината на издаване и амбициите на разработчици и издатели. Присъстват различни технически проблеми и бъгове, които свидетелстват за слабото ниво на портване. Парадоксално е, че на по-слаби машини ще имате проблем изобщо с пускането на играта; дори обаче да имате добър компютър, техническите неизправности ще ви принудят да намалите доста от детайлите, а това определено не спомага за позитивно изживяване. Обективно трябва да отбележа, че наред с техническите проблеми, графиката на играта не е издържана и чисто визуално. Вниманието към детайла, което ни бе показано в GTV IV тук просто отсъства. Макар Стилуотър да е голям град с най-разнообразен пейзаж, обикалянето из него не носи това удоволствие, както бе в Либерти Сити. Сградите са еднообразни, колите откровено грозни и като цяло усещането е повече дразнещо. За съжаление, една от проблемните области в първата игра – управлението на колите – отново присъства, въпреки уверенията на създателите, че специално ще се погрижат за това. Вярно е, че това не е рейсър, но тук дори придвижването от точка А до точка Б може да се превърне в проблем. Това на свой ред прави мисиите и състезанията с коли проблематични.

Поради една или друга причина Saints Row 2 няма да измести GTV IV от първото място; в интерес на истината компютърният вариант има прекалено много проблеми дори и за да бъде считан за подгласник. Същевременно Saints Row 2 се явява една добра алтернатива, защото е новаторска, разнообразна и в крайна сметка предлага всичко, което е характерно за добрите екшън заглавия с отворен геймплей. Силно се надявам от Volition Inc. да са си взели поука и в скоро време да пуснат поне един пач, който до коригира основни проблеми. Не че това ще залечи разочарованието, но поне може да направи играта по-приемлива за широкия кръг геймъри. А дотогава все пак име поне едно позитивно нещо – вече можем да избираме дали да градим гангстерската си кариера в Либерти Сити или в Стилуотър.

HARD TRUCK APOCALYPSE

Натисни педала на газта и поеми към съдбата си!

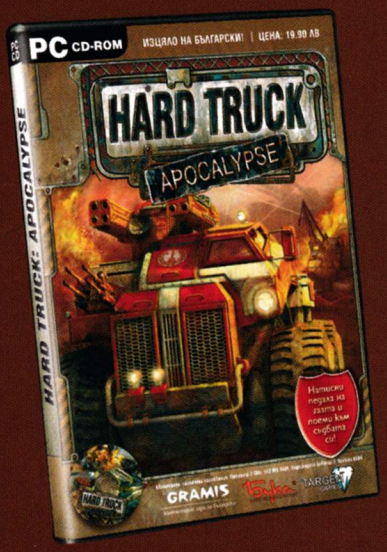
Пет основни модела камиони

Богат арсенал от над 30 различни оръжия

Множество врагове и един титаничен финален сблъсък

Произволно генериращи се предизвикателства

Забележителна 3D графика и специални ефекти



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, OMV, ALEXANDRA VIDEO, METRO, PULSAR И МАГАЗИННАТА МРЕЖА

GRAMIS

компютърни игри на български

Жанр: Екшън-ролева игра
Издател: Liquid Entertainment
www.codemasters.com
Изисквания: P 2.4 GHz, 1 GB RAM
Брой DVD: 1
Платформа: PC, PS3, X360
Мултиплейър: Не

Владимир Тодоров

Същинска гръцка трагедия

Rise of the Argonauts

Гръцката митология е един от най-благодатните извори, от които разработчиците на игри могат да черпят вдъхновение. Прословути герои, антични чудовища, мощни артефакти и епични пътешествия – какво повече ви трябва за една яка геймка? Очевидно нещо повече, ако съдим по това, което е излязло под името Rise of the Argonauts.

Целта на Liquid, разгласявана във всеки един рекламен трейлър по темата, бе да наблегнат на силните страни на жанра – добра история, развитие на героя и важни решения, които оказват влияние на съдбата ви. Същевременно авторите са сметнали за необходимо да пренебрегнат изцяло онези досадни елементи на RPG-тата, които ги правят толкова неприветливи за мнозина – безкрайни менюта, тромаво боравене с инвентара, десетки статистики, по-голямата част от които нямате представа за какво служат, и т.н. Крайният резултат обаче не е толкова добър, колкото се надявахме.

Още в самото начало ваша милост ще надене галошите на

митичния Язон

Той е млад воин и крал на Йолк, чиято жена бива убита в деня на тяхната сватба. В желанието си да я върне от отвъдното, той се качва на гигантския боен кораб "Арго" и се отправя на опасно приключение в търсене на митичното Златно руно. Дотук всичко звучи многообещаващо. Уви, играта започва мудно. След като отблъснете нападателите от родния си град, ви очаква поне половин час лутане из Йолк и водене на дълги и не особено впечатляващи разговори, преди да отпътувате за Делфи и да се срещнете с Оракула. Това никак не е забавно.

Всъщност е и един от основните проблеми на Rise of the Argonauts. Шматкането напред-назад и диалозите обхващат твърде съществена част от геймплея на играта, а битките – на фона на всичко останало изглеждат

Кои са Liquid Entertainment

Това е едно малко калифорнийско геймстудио, основано преди десетина години, на което определено не липсва талант. Напротив. В тяхното портфолио влизат заглавия като The Lord of the Rings: War of the Ring, Dragonshard и Battle Realms, всяко едно от които е получило ако не отлични, то поне много добри оценки. Какво тогава се е случило с Rise of the Argonauts – техния най-амбициозен проект до момента? Може би са били притиснати от краен срок, или пък наистина са вярвали, че толкова опростена игра ще се хареса на публиката? Можем само да гадаем.

по-скоро като изключение, а не като неотменна част от действието.

Щом се качите на „Арго" и напуснете Йолк

обаче, оставяйки града в ръцете на вашия чичо Пелей, нещата стават с една идея по-интересни. След като потърсите съвет от Оракула, той ще ви изпрати на три различни острова, всеки един от които е покровителстван от отделен бог. Къде ще отидете първо, зависи единствено от вас и от това какви заповеди ще дадете на Арго – човека, построил вашия величествен кораб. На плавателния съд ще откриете всичко, от което имате нужда – олтари на четирите основни божества, които наглеждат приключението ви – Арес, Аполон, Атина и Хермес; вашите спътници, които са се присъединили към вас по време на странстванията ви и с които може да разговаряте и да научавате повече за тяхното минало... Тук складирате и цялата екипировка, която ще откриете по пътя си.

Бойната система

поне на базата на трейлърите, подвизаващи се в мрежата, изглеждаше умопомрачително добре. На практика обаче тя няма нищо общо с God of War, както поне аз тайничко се надявах, и има своите кусури, но определено е най-интересният елемент в тази игра.
Язон е вещ в използването на три вида оръжия – меч, копие и боздуган – и ги носи със себе си през цялото време. С първото той изпълнява бързи и поразяващи атаки. С копието умело се справя с противници от безопасно разстояние. А с боздугана, който е най-тромавото оръжие от трите, нанася изключително силни удари. Язон е въоръжен и с щит, с който не само че може да парира част от ударите, но и да удря противниците си и за момент да ги зашеметява.
С течение на времето може да научавате и един куп

нови умения, обвързани с даден бог

от гръцката митология. Liquid са подходили изключително нестандартно в това отношение. По време на вашето приключение ще ви се наложи да изпълнявате най-различни подвизи. Едни от тях са свързани с убийството на определен брой хора, други включват помагането на човек в беда, а трети - преодоляването на тежки предизвикателства. Съборете на земята 30 противника и ще спечелите Knockdown. Срещнете се с Оракула и ви очаква Seeker of Truth. Още в Йолк например, стига да решите да потренирате с вашите войници, може да спечелите подвига Duelist. Дори самите диалози ви носят подобни награди, като например Words of Courage. За тази цел трябва просто да из-

Една глава по-малко

Легендата за Златното руно

Според гръцката митология това руно приживе е било притежание на овена, върху чийто гръб Фрикс и Хела избягали през морето от мащехата си Ино. Те били деца на беотийския цар Атамант, който изгонил тяхната майка и се оженил за злата магьосница Ино. Вещицата изготвила коварен план, за да се отърве от хлапетата и убедила съпруга си, че единственият начин да спаси царството си от глад, е като ги принесе в жертва. Атамант бил съкрушен, но в крайна сметка се съгласил. По пътя към жертвоприношението обаче се появил овен, чието руно блестяло като злато. Той бил изпратен от Нефела – истинската майка на децата. Те се качили и литнали в небето, но Хела не могла да се задържи и паднала в морето, което оттогава се нарича Хелино море или Хелеспонт (Мраморно море). Овенът отнесъл Фрикс в Колхида, където царувал цар Еет. Владетелят принесъл животното в жертва на Зевс, а руното закачил на най-високия дъб в свещената гора на бога на войната Арес и поставил там дракон, който никога не заспивал и непрекъснато бълвал огън и пламъци, за да го пази.

Херкулес е вашият най-верен спътник

Пан също ще се бие на ваша страна

берете пет реплики, които да бъдат по-агресивни, за да се харесате на Арес. Впоследствие ще имате възможност да посветите всички тези натрупани подвизи на даден бог по ваш избор и по този начин да овладеете някое специално умение, свързано с него. Например Rampage, което ще направи атаките ви в пъти по-мощни, когато бъде активирано. Или пък Spirit Trail, което ще оставя двойник зад гърба ви, който да изпълнява ролята на примамка, всеки път, когато избегнете вражеска атака. Истински кеф е да видите на забавен каданс как героят ви разбива черепа на противника си и кръвта бликва във всевъзможни посоки. Или пък как го набучва на копието си и го премята през своя гръб. За съжаление по-голямата част от уменията, както и описаните специални движения, са пасивни или се изпълняват автоматично без ваша намеса или конкретна комбинация от удари, което наистина е жалко и определено намалява цялостния кеф от клането. Друг елемент от бойната система остава почти напълно пренебрегнат - това са

Вашите спътници - Аргонавтите

Прословути гръцки герои като Херкулес, Ахил, Пан и Аталанта могат да ви придружават по време на вашите приключения, но – уви – нямате абсолютно никакъв контрол над тях и действията им. Макар и да се справят относително прилично и сами, би било наистина чудесно, ако можеше да им даваме простички команди като например да атакуват конкретен противник. Или пък да променяме поведението им по някакъв начин. Не – Liquid са решили, че нямаме нужда и от този елемент и така битките в по-голямата си част си остават чисто и просто едно безсмислено помпане на левия и десния бутон на мишката.

В желанието си да опростят играта

Liquid Entertainment са стигнали още по-далече. Дори в настройките на Rise of the Argonauts няма да откриете нещо съществено, особено в графичните. Освен резолюция, друго не може да промените – нито детайлността на текстурите, нито антиалайзинга и нито разните визуални филтри... Вярно, играта изглежда прилично и на стандартните си настройки. Все пак това е Unreal Engine 3. Но липсата на кустомизация лишава по-голямата част от геймърите от възможността да нагодят изискванията на играта към своята щайга. Единственият начин да я пуснете на по-ниски детайли е като изберете Rise of the Argonauts - Low Detail от стартовото меню на Windows-а. Честно казано, не мога да си представя що за човек е взел подобно малоумно решение и е изрязал всички графични настройки. Но това е положението.

Що се отнася до звуковото оформление – то не е чак толкова зле, колкото всички пищят. Репликите са озвучени прилично, а диалозите са добре написани. Макар че от време на време ще ставате свидетели и на някой потресаващо тъп разговор от типа на „Херкулес: Язон, мислех си". И отговор – „Язон: Аз също." Но като цяло подобни неща са изключение и историята по-скоро е увлекателна и добре разказана. Навсякъде из света ще срещате и малки паметници, от които ще научите повече за гръцката митология, стига да имате търпението да ги прочетете. За съжаление истината е една – Rise of the Argonauts не е това, което очаквах. Фактът, че тя изхвърля играча на десктопа периодично, също не помагаше кой знае колко по време на отчаяните ми опити да я харесам. Яд ме е на Liquid, защото това можеше да бъде една жестока игра. Те имаха всички предпоставки да я направят такава – добра концепция, богата митология, от която да черпят вдъхновение и увлекателна история. Нещо много сериозно обаче се е объркало по време на реализацията...

Просто, та дрънка

Общо взето Liquid са постарали да направят всичко елементарно. Особено RPG елементите. Героят няма инвентар в пълния смисъл на думата или пък статистики, които подобрява с времето. Той не трупа експирирънс и не качва нови нива. От противниците не изпадат предмети, които събирате, а видът на оръжията и бронте, които ще откриете по време на странстванията си, е крайно ограничен. На екрана няма да откриете нито информация за кръвта си, нито компас, а за да стигнете до картата на играта, която е изключително неясна и допотопна, трябва да отидете в основното меню, натискайки Esc, и да я изберете оттам, което в един момент става адски досадно.

Друг основен проблем при RPG елементите, които, както вече стана дума – са минимални, е, че не може да усетите колко всъщност силен става Язон с течение на времето, което на практика отнема голяма част от кефа. Еди-коя-си броня ви увеличава издръжливостта и кръвта, но с колко точно...?

- кървави битки
- нетипична система за изучаване на умения
- добър графичен дизайн

графика
звук
геймплей

4.0

- твърде опростени RPG елементи
- често забива
- не може да бърникате визуалните настройки

ИСТИНСКО НАМАЛЕНИЕ!

Компютърни игри на български на половин цена!

9 90 лева

Търсете в: Germanos, Пикадили и Metro

Жанр: **Стратегия**
Издател: **EA**
www.redalert3.com
Очаквания: **Много високи**
Излиза: **Март 2009**

Георги Панайотов

Войната никога не спира

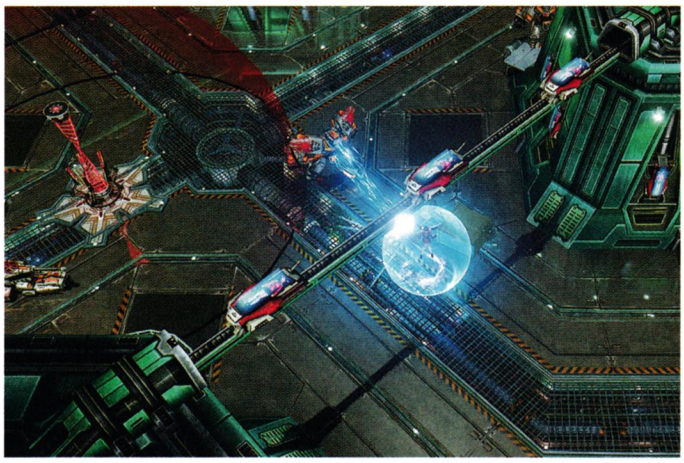
Red Alert 3: Uprising

Никога не съм си мислил, че ще напиша следното изречение, но ето, че това стана. EA се отразява невероятно добре на една от най-любимите ми поредици. След като закупиха Westwood и ги държаха дълго време на сухо, изсипах огън и жупел срещу геймастодонта, но ето, че сега съм готов да ги реабилитирам. Само в рамките на година и половина EA пуснаха цели три C&C игри (Tiberium Wars, експанжъна му и RA3) а до март ще издадат и първия стендалоун експанжън за RA 3. При това, за разлика от повечето компании, ориентиращи се все повече към конзолния пазар, EA ще направи заглавието ексклузивно за PC!

Red Alert 3: Uprising ще бъде изцяло самостоятелен и няма да е нужно да сте играли или инсталирали RA3, за да го подкарате. Но новите мисии ще са доста трудни и опитът, събран в оригинала, ще ви е повече от полезен.

Битката продължава

След победата над руснаците и Империята на изгряващото слънце нещата като че ли са се уталожили. Но не съвсем. В рамките на три нови кампании - по една за всяка нация, ще видим какво всъщност се случва с войната, след официалния ѝ край. Империята се опитва да събере останалите си войски за един последен удар, за да си завърне изгубената чест. Експерименталните технологии, разработени от сина на императора отново ще са основният им коз. Съюзниците трябва да се справят с корупцията по висшите ешалони на



Новите неща набързо:

- Четири допълнителни кампании, по една за всяка нация и една бонус ролева за Юрико.
- 11 нови единици, като Cryo Legionaire (като хроно легионера, но не съвсем), Steel Ronin (елитна пехота) и завръщащият се в поредицата Desolator!
- Около половин час нови синематици с актьорите, работили по първата игра.
- Commander's Challenge режим, вдигащ преиграваемостта в пъти и разширяващ соло играта с 30 часа.
- 30 нови Scirmish и мултиплейър карти

командването си, което им пречи да реагират на време, а руснаците се възползват от създалата се ситуация и се връщат в играта.
Историята на Uprising ще е подплатена от класическите за поредицата синематици с живи актьори. Оригиналната кампания представи много нови герои и исторически факти за вселената на RA, но над някои от тях просто се прелетя набързо. Експанжънът ще ги доразвие. Всяка от кампаниите реално ще бъде епилог на оригиналната история.
Любопитно е дали ще видим препратки към историята на Tiberium Wars, създаването на GDI и NOD, както в първата игра от серията.
Ще има и четвърта, бонус кампания, която ще се концентрира върху суперсолджърката на японците - Юрико Омега. Нека си го признаем - всички се кефим на азиатски мацки с ученически униформи и пси-умения. Кампанията ще е подобна в dungeon crawl ролеви стил и вместо да водите големи сражения, ще трябва да се справите с изникналите ситуации, използвайки няколко специализирани юнита и тактическия си ум. Ще разберем повече за девойката и чий точно го дири на предните линии на японската армия. Основните промени в експанжъна са в соло и кооперативните му части. Мултиплейърът засега остава същият, както в оригинала, разбира се с добавката на новите единици.

Новите попълнения

Какво е един експанжън без серия от нови единици, които да променят геймплея му и да довеят глътка свеж въздух. Giga Fortress-а например е ултратежката машина на японците, запълваща дупката от добре бронирано возило в наземните им сили. В традицията на останалите войски на фракцията и тази може да се трансформира, превръщайки се в гигантска, стреляща с лазери глава, предназначена за въздушна доминация. Steel Ronin е елитната японска пехота.
Облечени в малки power armor-и и носещи гигантски Нагинати, тези бойци са смъртоносни за леки машини и кашици и единствената им слабост е липсата на ranged атака. Хроно легионерите са останали в миналото, но на тяхно място идват Cryo легионерите, които могат да замразят отрицателно бързо всяка една цел. Руснаците пък ще получат още един танк, специално предназначен за мачкане на единици, а съюзниците разширяват арсенала си с поредния самолет за тежка атака.

Графично

Енджинът на Uprising ще е същият, както в RA3, но към него са добавени стотици нови терени и предмети, които обогатяват картата с детайли. Най-голям boost са получили урбанистичните бекграуди, заменяйки еднотипните блокчета със серия от уникални сгради, еднорелсови влакчета и много, много други.
Uprising се очертава да е един адски добър експанжън. Всички фенове на поредицата знаят, че в момента, в който приключат кампанията, искат още от същото. А в продължението ще има точно това с достатъчно количество нови неща, за да се подслади изживяването. За момента нищо не се споменава за нови специални умения или супероръжия. Но пък всяка една от армиите има достатъчно място за подобрения и новите единици ще направят точно това.
От друга страна единственото нещо, което ме притеснява, са кратките срокове, в които експанжънът ще трябва да се вмести.
Дали това време ще е достатъчно новите юнити да бъдат добре балансирани? Всички фенове си спомнят как в Kane's Wrath някои единици бяха неизползваемо слаби, като Sonic танка или прекалено силни, като Purifier-а. Но до момента екипът, работещ по играта, е заслужил достатъчно доверие заради креативността и професионализма си, затова съм поскоро спокоен и трънпещ в очакване.

Commanders Challenge

Challenge-ът е режим, подобен на World Domination от Kane's Wrath. В рамките на 15 мисии ще трябва да победиш всичките си опоненти на картата с любимия си генерал. Започваш с много лимитирано тех дърво - подобно на кампанията. Най-забавното е, че, побеждавайки останалите военачалници, ще крадеш от технологията им, получавайки някоя от техните единици. Така ще можеш да запълниш слабите страни във войската си, а и винаги е забавно да набиеш някой със собствените му камъни. Представете си само - бързият експанд на японците, придружен от въздушната доминация на съюзниците например. Всеки генерал, освен уникални допълнителни умения, ще има и уникални войски, като нова порода бойни мечки, много по-издръжливи и свирепи от нормалните, или недостъпния в оригинала Тесла Танк.
Спомняйки си колко зарибяващи бяха подобните режими в Generals и Tiberium Wars, не се съмнявам, че и този път номерът ще се получи. Защото винаги има по-голяма мотивация да циклиш в рамките на кампания с reward система, отколкото просто да правиш scirmish след scirmish. Ще има няколко задължителни стъпки за превъртането на режима, но при нужното време и желание за най-добрата и силна армия е почти задължително да направиш всички останали мини предизвикателства. А те няма да са просто серия от карти. Всяка ще е със строго определен и оригинален сетинг, подлагащ на изпитание възможностите и на най-добрите стратези.

Жанр: **Спортен симулатор**
Издател: **RTL Games**
www.rtl-games.de
Изисквания: **P 1.6 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC, PS2, X360, Wii**
Мултиплейър: **Не**

Иво Цеков

Когато ти омръзне да бъдеш герой

2009 RTL Winter Sports

Зимата е сезон на ниски температури и високи продажби на компютърни игри. В последните няколко месеца на пазара излязоха заглавия като Call of Duty 5 и GTA IV, чиито достойнства са известни на всички. Няколко други игри с потенциал се оказаха леко разочароващи, когато най-сетне се появиха на пазара. Борбата за вниманието и парите на геймърите е безмилостна и в нея падат много жертви. Същевременно обаче съществуват и друг тип игри – без особени претенции и инвестиции. Някои от тях успяват да внесат приятно разнообразие, дори когато ги играете, само за да убиете времето между премиерите на два хита.

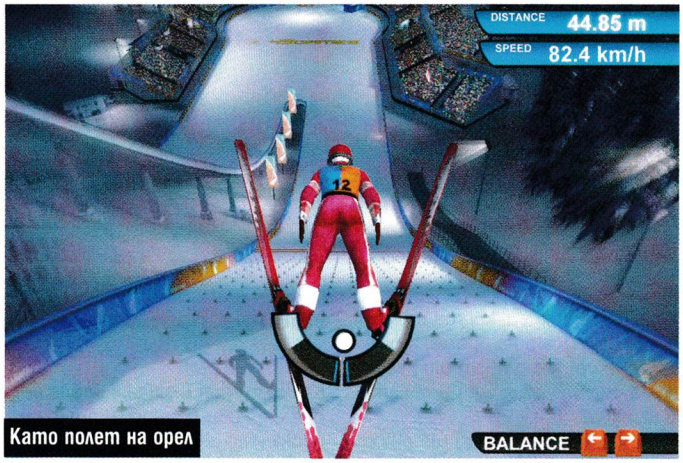
Малко разнообразие не вреди

RTL Winter Sports 2009 е точно такава игра. Както вече сте се досетили, в нея ще може да се наслаждавате на най-различни зимни спортове, особено ако лошото време ви е попречило да направите това на живо. В своята същност играта представлява спортен симулатор, пресъздаващ състезание от типа на зимните олимпийски игри. Присъстват общо 9 спорта и 15 олимпийски дисциплини, като два от тях са нови за поредицата. Имате на разположение всички видове ски спускания, бобслей, ски скокове, че даже и това странно създание на съвременния олимпийски дух – кърлинга. Продължава да отсъства хокеят, а ски бягането е премахнато.

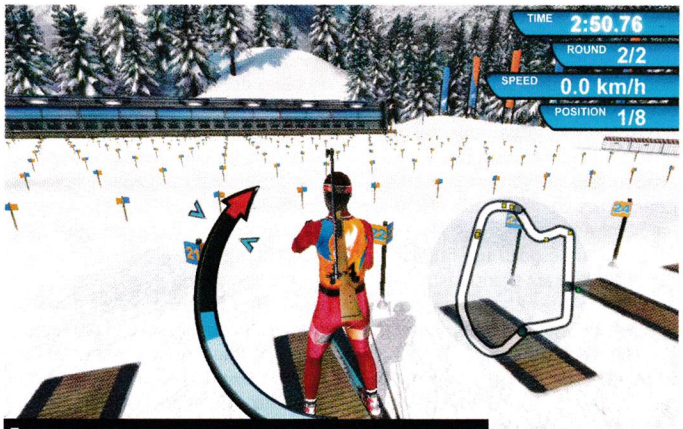
Може да се състезавате в няколко режима – отделно събитие, кампания и кариера. При първия вариант избирате свободно едно състезание и задавате условията (ниво на трудност, място на провеждане и др.). Кампанията е по-интересен вариант, който донякъде напомня на предизвикателствата в Need for Speed: Most Wanted. Тук имате няколко задачи, които трябва да изпълните, например да регистрирате най-бърз старт при спускането, да избегнете определени места по пистата или да се разбиете с най-висока скорост при ски скоковете (това последното ми е любимо, както може да се досетите). Изпълняването на всяка от тези задачи отваря няколко нови и така прогресирате напред, докато минете всичките 42 предизвикателства.

Все пак основният режим е кариерата. Избирате си държава, която да представлявате – спокойно, състезателите не са лицензирани, така че това е само за ваша консумация – и се впускате в поредицата от състезания. Те са групирани по видове и сложността им се увеличава прогресивно. Ако успеете да се справите добре в дадена надпревара, получавате точки опит, които може да разпределите между уменията си в различните дисциплини. Имайки предвид, че това не е RPG, трябва да е ясно, че повишаването на уменията няма да има чак такова влияние върху играта, а по-скоро ви дава дребни преимущества. Самият геймплей обаче е доста опростен, което на моменти става дразнещо, особено като си спомня, че и при миналогодишното издание положението беше практически същото.

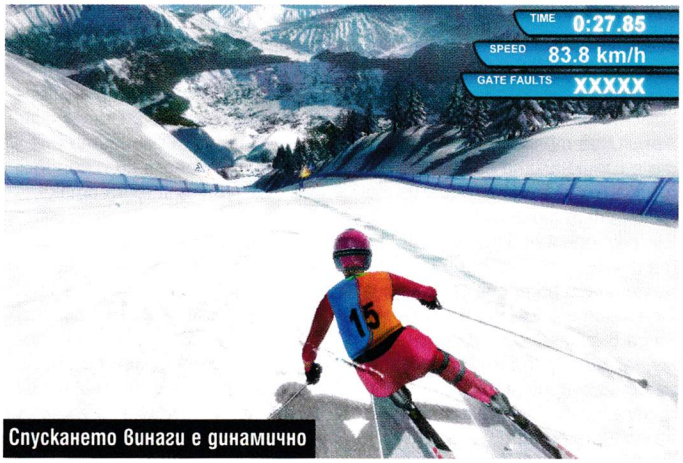
В общи линии през цялото време боравите с няколко функционални клавиша, с които изпълнявате различни комбинации. Например в състезанието по фигурно пързаляне трябва да уцелвате стрелките, които вървят по екрана, подобно на механиката в GTA: San Andreas. При дисциплини от рода на бобслея трябва да уцелите перфектния момент за старт и да внимава-



Като полет на орел

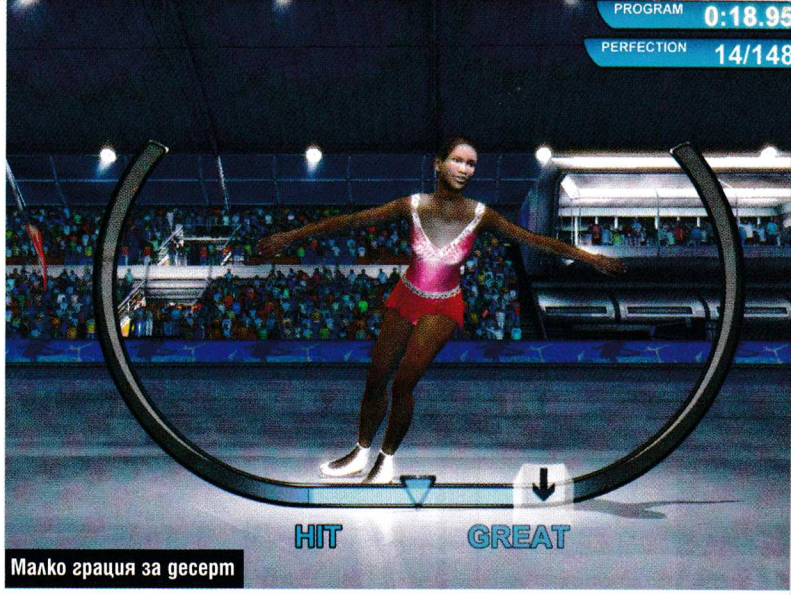


Биатлонът е една от по-интересните дисциплини



Спускането винаги е динамично

Кой сега е номер едно?



Малко грация за десерт

те с управлението. По-комплексно е управлението при сноуборда, което е единственото състезание, загатващо за по-голям потенциал на геймплея. На мен най-много ми допаднаха биатлонът и гигантският слалом, усещането при които е най-автентично. Като основен недостатък мога да изтъкна сравнително малките разлики в сравнение с миналогодишното издание на играта, въпреки добавянето на двете нови дисциплини. Като се има предвид, че играта няма подобрения от графично или геймплейно естество, нито предлага лицензирани състезатели, RTL Winter Sports 2009 практически прилича повече на повторно издание, отколкото на самостоятелен продукт. Оттук се налага и изводът, че ако предишната част не ви е харесала, трудно ще ви допадне и тази.

Новите дисциплини

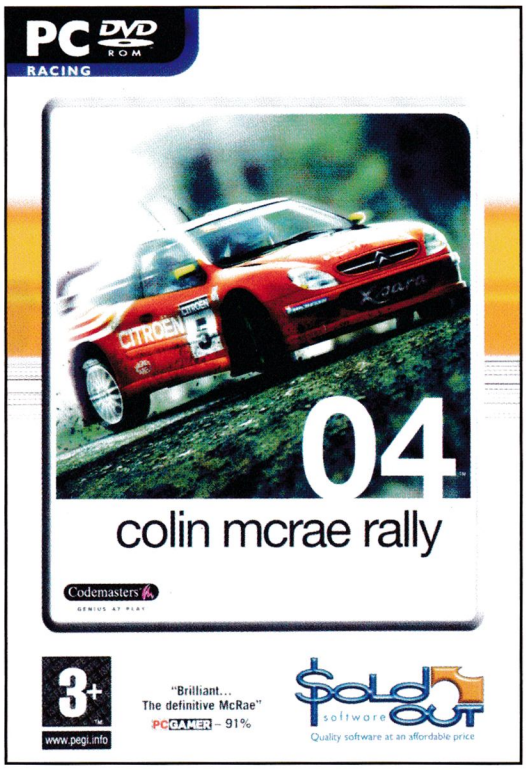
В сравнение с предното издание на RTL Winter Sports сега можем да открием две нови дисциплини, при това доста интересни. Едната е биатлонът, на когото миналата година имаше посветена отделна игра от поредицата. Сега авторите явно са решили да го вмъкнат в общия пакет и според мен идеята е правилна – така може да съчетаете ските с точния мерник. Сноубордингът е другата нова дисциплина. Станал олимпийски спорт едва преди десетина години, той непрекъснато набира популярност, като тук ще може да премерите сили в дисциплината халф-пайп.

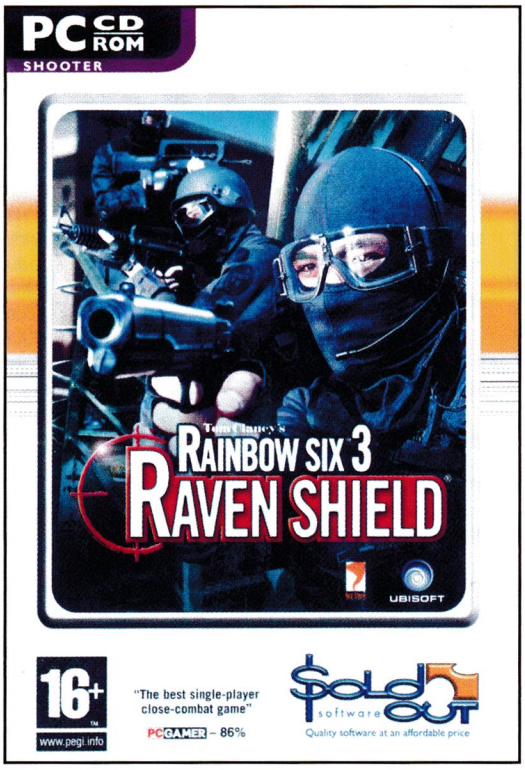
За толкова пари - толкова

По отношение на техническите параметри играта не блести с нищо особено и въпреки това има съвсем стабилно представяне – нещо, което за съжаление не може да се каже за някои от иначе хитовите заглавия от сезона. Тук няма да видите бъгове, технически проблеми или NPC-та с интелект, достоен за питомци на помощни училища. Графиката е съвсем поносима и пресъздава достатъчно добре зимната атмосфера. Особено ефектни са състезанията, които се провеждат през нощта, например някои от слаломите. От време на време в тълпата, събрала се край пистата, може да видите и знамена и банери с вашето име. На мен например винаги ми е забавно да видя някои транспарант с текст "I Love Iv4o!". Състезанията са съпроводени с коментар, който не е супер разнообразен, но е достатъчно добър, за да осигури автентична атмосфера.

Мулти

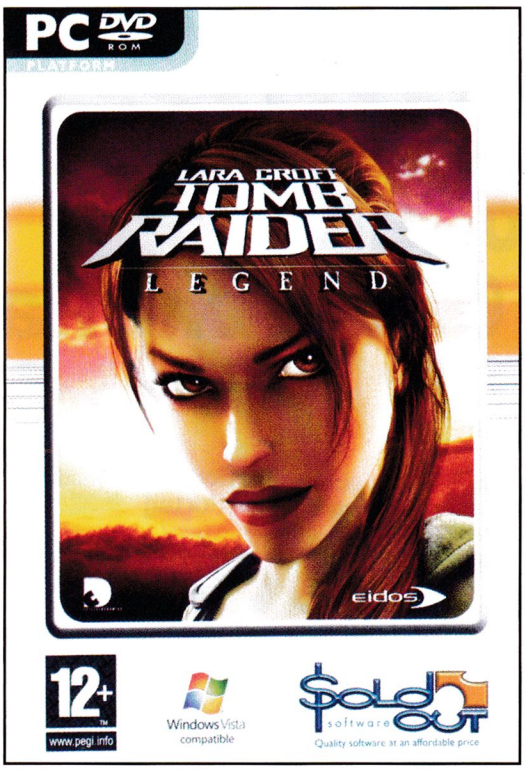
В RTL Winter Sports 2009 е предвиден и режим multiplayer, при това в две разновидности: за двама играчи (splitscreen) и за четирима (hotseat). А най-хубавото е, че за да пуснете тази игра, няма да ви се налага да продавате семейните бижута или да започвате нелегален бизнес. Разбира се, не трябва да имате прекалено големи очаквания – RTL Winter Sports 2009 е повече или по-малко едно никобюджетно заглавие и не разчита на уникални ефекти или супер разнообразен геймплей, за да ви впечатли. Играта залага на нестандартната тематика и спокойния геймплей – все пак не може непрекъснато да спасявате света или да се борите с терористи, нужна ви е и малко почивка. Все пак, докато се мотая из пистите, не мога да не се замисля какво можеше да се получи, ако в играта беше вложена малко повече фантазия и ресурси. Тогава може би щяхме да имаме още по-сполучлив продукт, а не само сбор от интересни хрумвания. Така или иначе, това може би няма да разберем никога, затова да не бъдем максималисти. И преди съм имал възможност да изтъкна, че подобни свежи игри – и то добре направени – са рядкост, така че личната ми препоръка е да опитате RTL Winter Sports 2009, пък дори и наистина само ако търсите с какво да уплътните времето.

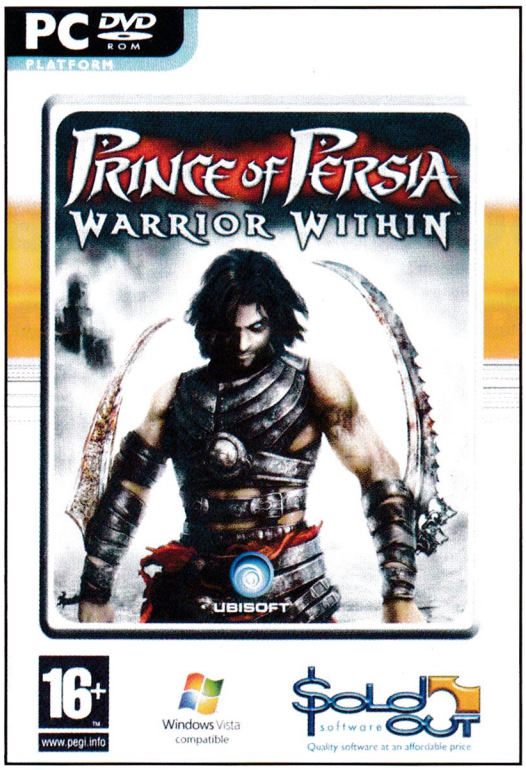




GRAMIS
компютърни игри на български

класически хитове





19,90 лева

търсете в Germanos, Пикадили, Metro

Жанр: **Екшън**
Издател: **Disney Interactive**
http://disney.go.com
Изисквания: **P 3.2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, DS, PS2, PS3, Wii, X360**
Мултиплейър: **Не**

Асен Георгиев

Повечето кучета вярват, че са хора. Болт е убеден, че е суперчовек...

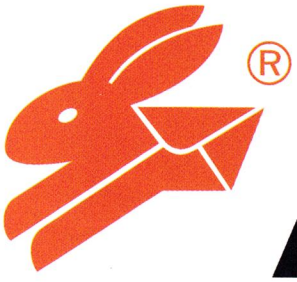
Bolt

Едно от малкото неща, които мога да ви кажа със сигурност, е, че игрите, направени по филми, не стават. Точка. Историята на гейм индустрията застава с цялата си внушителна тежест зад моите думи. Доколкото си спомням обаче, някои от големите мозъци на човечеството беше подхвърлил няколко думи за правилата и изключенията. Май ставаше въпрос, че всяко правило (било то и циментово като това за игрите и филмите) си имало изключение. Е, с гордост ви съобщавам, че Bolt е представител на тази миниатюрна група, защото е игра, направена по филм, която просто става. Забавна, шарена, лесна, тотално различна от филма по отношение на сюжет, бърза и екшънска.

Битката настана, тупкат сърца ни

А пък супер човекокучетата летят!

Ха така-а-а-а!


СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

Прилики

Ако вече сте гледали Bolt на кино (в българските салони той се появи с превода „Гръм"), знаете, че в него се разказва за едно куче, което не на шега си мисли, че притежава суперкучешки възможности. Реалността обаче е друга – Болт е най-обикновен кино-герой, а лаптящите за пари продуценти правят всичко възможно да му внушат, че той наистина притежава специални умения, за да може филмите с него да изглеждат максимално реалистични. Лапа до лапа с него се бие и Пени – малко момиченце, към което Болт е крайно привързан. В играта са премахнати драматичните моменти, в които Болт осъзнава, че всъщност не притежава суперсили, а акцентът като цяло пада именно върху тези умения.
Кучешкият екшън започва в ролята на Пени. Да си призная, това малко ме изненада. Не знам защо, но очаквах тя да е пленена или нещо подобно, а още в самото начало да поемете управлението на Болт и да я спасите от неприятелите. Да, ама не познах. И така, в началото Пени ще ви заведе в Италия. Тя е по следите на злодей, отвлякъл баща ѝ. За нула време ще се научите да използвате бойните и стелт способности на малкото момиченце. Например - специалното ѝ нощно виждане, което освен всичко регистрира и местата, с които по някакъв начин можете да си взаимодействате. Ще се научите и да боравите с най-могъщото оръжие на Пени – нейния „wheel bar" – едно от онези неща, които малките момиченца и момченца използват, за да се придвижват по-бързо – дъска с две колелца. Освен това червенокосата екшън героиня е изключително умела в безшумното проникване. Необходимо е само да натиснете един бутон, за да я накарате да се притаи и да слее с обстановката. В следващия момент просто трябва да се приближите до нищо неподозиращия си враг, да натиснете още един бутон и да се насладите на следващите мигове, в които Пени ще му счупи зъбите. Освен това тя може да се справя с всякакви видове компютърни терминали. Може да разбива кодове и да достига до ценна информация.

Болт

Определено играта с Пени е забавна, но не може да се сравнява с усещането да се вселите в суперкучето. Докато управлявате момиченцето, ще трябва се придържате повече към безшумния стил на игра, а когато се вселите в Болт, ще можете да отприщите всичката си агресия върху приждащите врагове. Болт е машина за убиване. Той е бърз, притежава три вида различни базови атаки и още поне четири специални. Основният му удар е нахвърляне върху врага, а по-силният – специфично изтъркулване, отскок и захапване. Третата възможност е да се скочите на главата на неприятеля и след това да изберете една от четирите посоки на света и да натиснете съответстващата ѝ в играта стрелка. Това ще накара Болт да извърши едно от няколкото типични кеч движения, които е усвоил. Най-интересни са обаче специалните умения на кучето филмов герой. То може да използва своя лазерен поглед, за да неутрализира враговете. Когато пък трябва да разруши някоя стена, на помощ идва нискочестотния му кучешки лай, който нанася огромни поражения. Към всичко това можем да добавим и „мускулестите" лапи на иначе миловидния домашен любимец. Когато той се отлепи от земята, следващото съприкосновение с нея предизвиква същинско земетресение, което кара враговете в близост до вас да полегнат на пода.

Едновременност

Освен заради интензивния и зарибяващ екшън Bolt ми хареса и с още нещо - идеята на разработчиците да създадат усещане за едновременност на събитията. Така например, когато минете един етап от някое ниво с Пени и след това започнете да играта с Болт, по време на кучешките ви приключения ще виждате отделни моменти от това, което сте правили с малката героиня преди малко, но от друга гледна точка. Например – Пени чупи мост и минава по него, тичайки. След малко вие вече сте Болт и виждате отстрани как един мост се разпада и едно момиченце бяга по него. Тази идея лично на мен много ми допадна. Създава атмосфера и определено допринася за цялостното усещане от играта.
За приятните мигове допринасят и качествените ин-гейм филмчета, които до голяма степен ни въвличат в сюжета, който като цяло е банален – лош чичко отвлича таткото на Пени, който е много умен учен, а малкото момиченце взима кученцето си и се впуска в самоубийствена спасителна мисия.

Можеше и по-добре

Когато видях, че инсталираната игра е почти 7 гигабайта, си казах „супер, значи вероятно изглежда добре". За мен беше особено важно графиката точно в този екшън да е на много високо ниво, защото бях гледал филма, там всичко беше супершарено и готино и някакси си представях и играта така. Очакванията ми не се сбъднаха на 100%. Всъщност произведението на Avalanche Software е прекалено тежко, за графичните характеристики, които притежава. Героите са добре реализирани – детайлни и приятно раздвижени. Проблемът е по-скоро в околната среда, която на моменти изглежда статична и някак отделена от героя ви – някъде се губи чувството за единен, цялостен свят.
И като съм тръгнал да недоволствам, то поне да споделя и другата ми забележка: към играта трябва да се подхожда с умерен интерес, защото в противен случай лесно може да омръзне. Имам предвид, че ако всеки ден сядате да играете по час и половина, то ще ви е забавно, поне докато я превъртите. Ако обаче още в първия момент се засилите да играете пет часа, то накрая ще сте болезнено отегчен от факта, че в крайна сметка не се случва нищо различно от това Пени да стелтва покрай вразите, а Болт да им чупи канчетата с лекота. Така че придържайте се към безсмъртната сентенция „количеството прави отрова" и удължете приятните моменти в компанията на Болт, като бъдете по-умерени.

Малко въздушна акробатика не вреди на игрите

Хей хо, летс го!

Жанр: **Екшън**
Издател: **EA/Dice**
www.mirrorsedge.com
Изисквания: **P 3 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

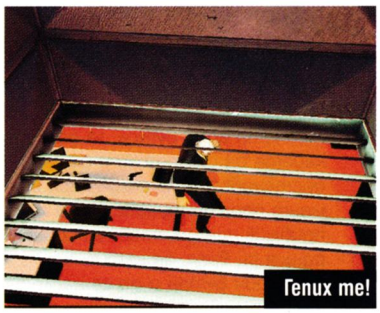
Жертва на собствената си реклама

Mirror's Edge

Представям си как в офиса на DICE, на съвещание на водещите геймдизайнери по повод нов проект цари пълна тишина. След няколко тегави часа мънкане под мустак и чесане по главата един се изправя и с широко отворени очи обявява: "Имам идея! Да направим джъмп енд рън игра, в която в общи линии да се джъмпи и рънва. И без това трябва да привлечем обратно пред мониторите онези мизерници, дето спортуват по градинки и паркове, ония - паркур гадовете. От друга страна ще лапнат и дебелите лапета, дето дори ги мързи да мръднат до хладилника. Ще сложим в главната роля секси аниме мацка, за да дойдат и хентай феновете, а накрая ще облечем всичко това в колкото си поискаме ненужни 3D ефекти. Те ще ги заслепяват и няма да разберат гаврата, която си правим с тях!" Фактът, че в момента Mirror's Edge е на харда ми, е достатъчно доказателство как подобно предложение е било прието с бурни овации и дори леки припадъци.

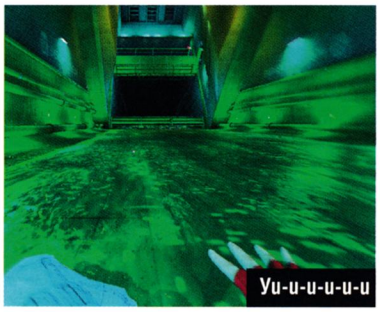
Въх, ах, ох!

Моментът с припадъците обаче продължи. В продължение на месеци фенове и гейм критици шумяха за Mirror's Edge по блоговете си и специализираната преса. Никой не знаеше каква точно ще бъде играта, нито дали ще е ок - просто всички се кефеха. Дори по-радикално настроените се вляха в мейнстрийма и започнаха да подпръцкват щастливо при всеки нов трейлър с главната героиня с тарикатска татуировка под очето. Хах, дори моя милост се подаде и си сложи мацето за волпапир в офиса. Тук вече започна да си личи гениалността на маркетинговия отдел на EA, а смразяващата истина, че един от най-големите виновници за пълната комерсиализация на гейм индустрията е на път да причини революция, ме хвана за гушата докато се опитах да преценя дали всичко това ще е на хубаво или на лошо. След това се появи "Демото!!!"... мисля. че това е моментът, в който синдромът "Mirror's Edge припадък придружен с нощни напикавания" трябваше да бъде регистриран в поликлиниките. Още преди да се бе появила играта вече имаше пред себе си гора от надървени фенове, готови да я схрускат. И след това се появи цялата игра... и ... абе чувството е подобно на това да изядеш не-


Гепих те!

Убийствен поглед

С тази тежка пушка се тича трудно


Уи-и-и-и-и-и

Бум! Хедшота е налице!

А как се стига до там?

Градът е жив денонощно

що адски вкусно и след това да разбереш от какво е направено. Не можеш да сдържиш импулса да повърнеш, но не можеш и да отречеш колко добре и с желание си се натъпкал преди това. Цялото това двойно интро има една-единствена цел - да постави заключението в началото на текста и то е: Mirror's Edge бе поставена на пиедестал, преди да покаже какво всъщност може, а то се оказа, че не е много. В същото време това е втората най-иновативна и експериментаторска игра от Portal насам (дори си има "Веднага става култ" песничка със същото име - Still Alive), но докато никой не очакваше Портала, за това заглавие се орева орталька.
И ако Portal бе страхотен, именно защото дойде изневиделица, то Фейт и акробатиките й бяха разгледани под лупа, която показа, че експериментите не винаги завършват благополучно.

Анархия

Цялата игра е една разходка на мис Гениалност, гушнала г-ца Немарливост под едната си мишница и добрата стара Алогичност под другата. Историята е повече от клиширана - бъдеще, голям град, управляван от корпорациите, група неконформисти, работещи срещу тях, скачайки от покрив на покрив, за да разнасят пакети. Главната героиня - Фейт е една от тях, която бързо успява да се напъха в някакъв велик заговор срещу сестра, цялото правителство и пандите от Етиопия. Няма много логика това с пандите, нали?
Спокойно, няма логика и в това защо анархистите се борят против корпорациите при явните доказателства, че без тях те нямаше да съществуват, нито защо цялото полицейско управление си няма по-добра работа от това да гони някаква мацка с раница на гърба си.
Още по-малка идея има в това да следваш указанията на... така и не става ясно на кого през цялата игра, или хаотичното изсипване на няколко персонажа за засилване на драмата.
Преди и в края на всяка мисия има кратко аниме филмче, което обаче е достатъчна мотивация да продължаваш да играеш. Не че оправя луфтовете в сюжета, просто изглежда добре.

Като Спайдърмен

Ъ-ъ-ъ... Демек?!

Площадка за игра ли е това?

Скок-подскок

Стигаме до най-противоречивата част на Mirror's Edge - геймплеят. Всяка мисия е платформен пъзел, който трябва да разрешите с акробатичните си умения. Има някои, които са силно праволинейни, но други дават по два, три, а понякога и повече начина да бъдат разрешени. Докато тичате и изпълнявате правилните движения в правилното време, ще трупате flow - плавна засилка.
Най-честият проблем ще са куките, стрелящи по вас (с хеликоптер, по дяволите, за чий са изпратили цял хеликоптер?!) и чувството ви за ориентация. Ако последното 'ич го няма, то Фейт ще ви помогне.
Годините в търчене по покривите си казват думата и освен че ще маркира в червено най-оптималния път и предмети за интеракция, то с едно натискане на бутон можете да видите в каква посока сте се затичали.
Серията от движения, които можете да комбинирате, както и гледната точка от първо лице, са страхотни и наистина дават чувството, че сте там - зад екрана и прелитате над улиците. Но когато правиш такъв тип игра, с такава камера, трябва да си напълно уверен, че енджинът ти и по-скоро частта от него, регистрираща съприкосновенията, работи без грешка.
Това в Mirror's Edge просто го няма. Дизайнерите са оставили страшно малко пространство, делящо правилния скок и политането в бездната, а когато не си виждаш крачетата и плоскостта, по която тичаш, е почти невъзможно да го прецениш. В крайна сметка Фейт полита безумно много пъти към гибелта си, а ти си изнервен до краен предел.
Битките са друга бира.
Куките изкачат навсякъде. Ако искате, можете да се справите с тях с няколко доста красиви тупаника.
Но както и в реалността, така и в играта, ако скочиш невъоръжен на повече от един човек с автомат в ръката, ставаш на шиш кебап. Радостните ми овации бяха прекъснати от следващия факт, че в момента, в който пипнеш оръжие, се превръщаш в терминатор и очевидно кевларената потниче на мацката понася повече поражения от тежко бронираните представители на реда... уот дъ фък!

Контраст

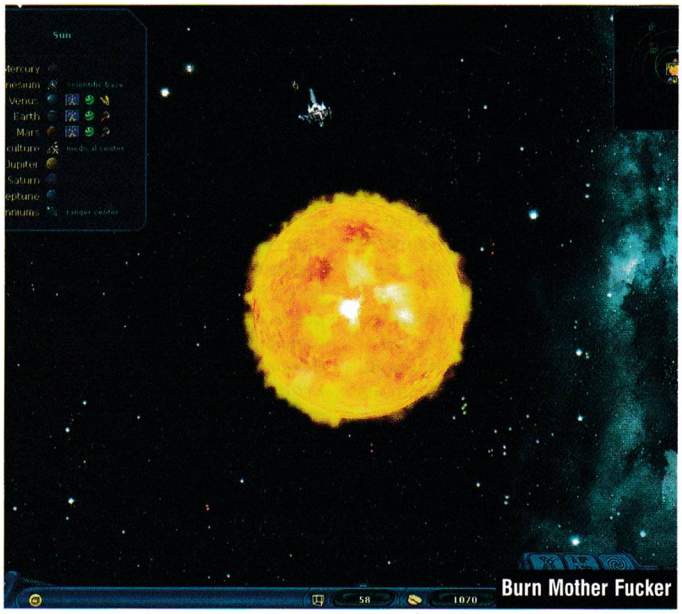
Графиката също страда от биполярност. От една страна целият град е изпълнен в страхотни стерилни тонове, намекващи за бездушността на съвременния свят, което е позволило на дизайнерите да акцентират върху отделни елементи от визията с всемогъщата сила на контраста. При засилване на скоростта, бърза смяна на посоката или поглед настрани картината се размазва за частица от секундата - точно като собственото ни зрение, когато се опитва да фокусира от близка на дълга дистанция. амият град изглежда потресаващо впечатляващ. А няколкото момента със спускане по водни пързалки са... брилянтни. Обаче същите тези, достойни за нагушкване, заради гениалността си дизайнери са се пооакали с пристрастието си към Bloom ефектите в някои сцени. Крайният резултат е, че не виждаш накъде и към какво тичаш, защото целият ти екран е една размазана феерия от бели тонове и светлина, което изтрива реализма през прозореца и настанява на негово място психеделични кокаинови видения.
Mirror's Edge е може би най-противоречивото заглавие, което съм играл в последните няколко години. Ако отсеем качествата му - това е най-голямата игра за годината. Но ако оставим обективността да разръчка с лакти прехлásването по главната героиня, тогава изпъкват всички проблеми: монотонността и самоцелното приложение на графични, сюжетни и геймплей ефекти, водещи до една голяма манджа с грозде.

Жанр: **Стратегия**
Издател: **1С**
www.1cpublishing.eu
Изисквания: **P 450 MHz, 128 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Георги Панайотов

Хубава работа, ама руска, мамка му!

Space Rangers 2: Reboot


Burn Mother Fucker

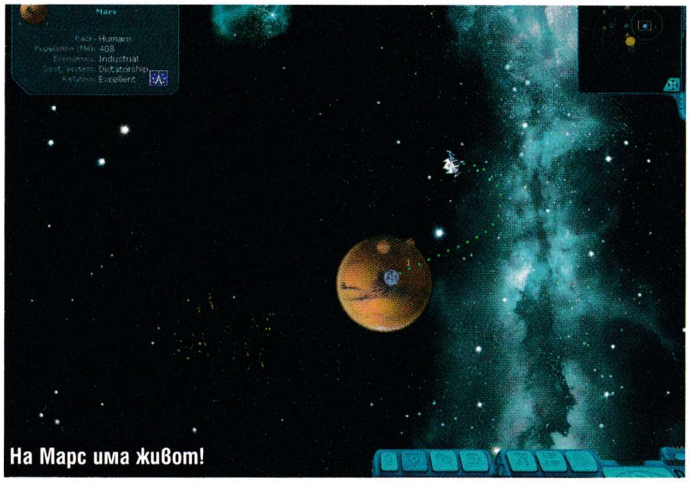
Човешките градове са впечатляващи

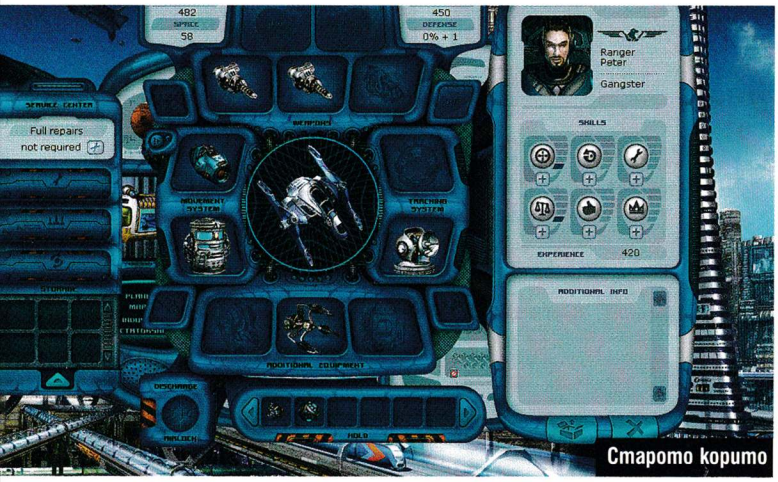
Винаги съм се питал защо съдбата на повечето руски разработчици е да създават игри с наистина иновативни и готини концепции, но никога не успяват да направят нещо запомнящо се? Винаги продуктите им страдат от калпаво техническо изпълнение... всъщност не точно калпаво, а евтино. Руските игри са като Калашниците. Издръжливи са, тръгват на всякакви машини и са гениално простовати. След това се усетих, че отговорът се крие във факта, че над тях няма финансово напрежение... освен дилемата дали бюджетът за месеца да бъде изхарчен за наема на офиса или за водка (стереотипче, хи-хи). Така си позволяват да експериментират с концепции, надявайки се някоя от тях да пробие. А лошото финансиране обяснява преексплоатацията на едни и същи графични платформи или скалъпването на собствени, но недохранени такива. Space Rangers 2: Reboot е разширение за оригиналния Space Rangers 2, който страда от точно тези проблеми. Играта е самостоятелна и всъщност представлява добрата стара втора част от поредицата с доста добавено съдържание.

Вселената, звездите и всичко останало

Годината е три хиляди и нещо си, лошите извънземни идват, добрите пет съюзнически раси се борят срещу тях. Ти си по средата и ако искаш, спасяваш галактиката и следваш основния куест, ако пък честта и славата не те влекат, си цъкаш из космоса за кеф и пиратстваш. Толкова за историята. Да погледнем играта и защо е толкова страхотна, пък било и тотално омазана технично.
Действието се развива на две нива. Първото е галактическата карта. Заедно с космическия си кораб ще можеш да обикаляш, където ти душа иска - планети и съзвездия бол. Стига да имаш достатъчно добра броня да оцелееш в астероидните полета и достатъчно гориво. На повечето планети има градове, с които, ако си в добри или неутрални отношения, можеш да търгуваш, можеш да приемаш мисии или пък да поправиш или подобриш коритото си. Което, след като понатрупаш капитал, можеш да замениш с доста по-добро. По всяко време можеш да спреш до някой космически кораб, да говориш и търгуваш с него или просто да го нападнеш. Ако искаш, можеш да се вживееш в ролята на дърт евреин, да купиш най-масивния, но слабо въоръжен кораб, да напълниш търбуха му с различни стоки и да обикаляш от планета на планета, правейки дъмпинг.
Всичко се случва на ходове, като за всяко едно действие има шорткъти на клавиатурата, което премахва нуждата от безумно цъкане по интерфейса, който е доста богат и удобен, въпреки че на пръв поглед ще те объркa.
В началото на играта можеш да определиш расата и професията на персонажа си. Изборът всъщност дава дребни бонуси на някои от уменията му или взаимоотношенията му с другите извънземни, но реално не влияе прекалено силно на геймплея.
Втората част от играта са планетарните битки. Действието се прехвърля от ходове в реално време. Геймплеят е простичък - Capture The Point скирмиши, в които започваш с една база и трябва да унищожиш тези на противника. Из картата са разпръснати няколко укрепени точки, даващи ти повече ресурси и увеличаващи лимита на произвежданите войски. А самите войски си ги сглобяваш съвсем сам.
В доста лесно за опериране меню избираш торса, шасито, главата и оръжията на всяка своя единица, като всеки един от елементите има около пет разновидности, всяка със своите плюсове и минуси. След това добавяш оръжията, всяко от които също си има своите силни и слаби страни. Крайният резул-

Ооо, баце!


На Марс има живот!



Старото корито

Oops!

Йекшън!

тат е една адски добре балансирана и в същото време гениално разнообразна армия, която се пата-кюта за твоя кеф. Черешката на тортата е, че по всяко време можеш да влезеш в кожата на някой от роботите си и собственоръчно да се разправиш с лошите. Все едно да влезеш в кокпита на Mammoth MK2 танк в C&C. Не мога да си спомня вече от кога ми се е искало да видя подобна опция в стратегия.

А сега... драмата.

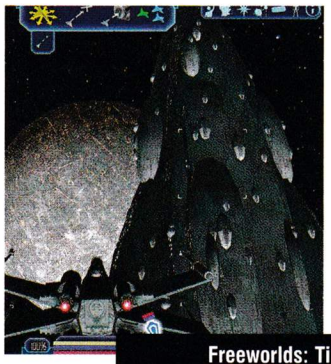
До тук сигурно се питате защо са толкова ниски оценките на играта, след като звучи толкова добре? Не знам от къде да започна. Играта изглежда допотопно. Ако на космическата карта това не е болка за умиране, то на бойното поле се набиват текстури с формата и размера на тухла четворка. Никога не съм съдил за книгата по корицата ѝ, но играта щеше да изглежда актуално в зората на DX7 и Voodoo 2.
Управлението на единиците с камерата от първо или трето лице е тромаво и неефективно. В стратегически режим също, защото ИИ-то им просто никакво го няма и вместо да застанат на максималния обхват на оръжията си, те се залепят за противника и го следват. Pathfinding пък е доста непознат за братушките термин. Често заради недоклатения ИИ стратегическите битки се превръщат в досадни и монотонни сблъсъци, в които просто помпате една и съща единица, защото тотално сте се отказали от каквито и да е било опити за микро контрол. Битките в спейс режим пък са без каквато и да е интеракция - цъкваме с всички оръжия по някого и се надяваме неговите да са по-малко.
Новото съдържание в играта също не е чак толкова много. Вместо синнематици има тонове текст, а няколкото нови неща можеха да бъдат добавени с мод или пач. Пакетът просто изстисква парите на хората, които са пропуснали играта, и един графичен boost щеше да оправдае разхода.
Но така, както изглежда и се играе в момента, това е просто заглавие за хардкор маниаци, на които няма да им пука от допотопната визия.

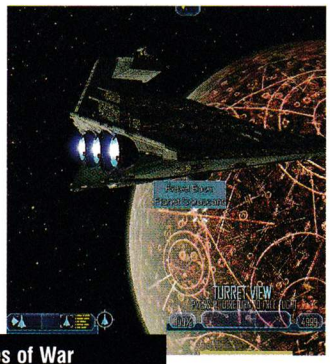
Тъжно наистина

защото зад Space Rangers стои един адски добър замисъл, и ако в играта се бяха влели малко повече пари, можеше да се превърне в нещо като космически Total War. Но сега за пореден път казваме - "Хубава работа, ама руска." В същото време, братушките могат да правят добри игри, а Heroes 5 и Blitzkrieg са повече от добри примери.
Най-странното е, че в Русия има толкова много милионери, а никой не се е сетил да вземе под крилото си някое и друго гейм студио. Проклятие, тегнещо над целия регион. Може би най-пресният пример за гениална игра, съсипана от разработчиците си и буквално unplayable до излизането на четвъртия си пач е украинския S.T.A.L.K.E.R.

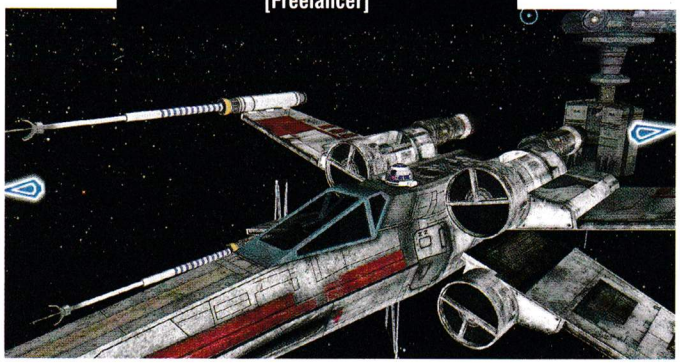
Пламен Димитров

Изкуство, космически кораби и големи роботи

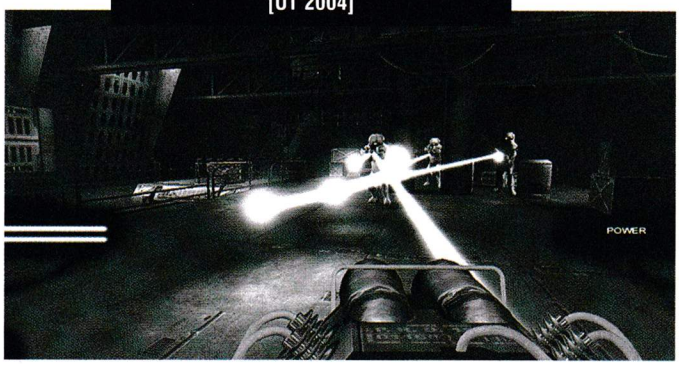


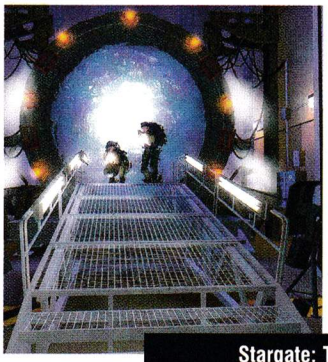


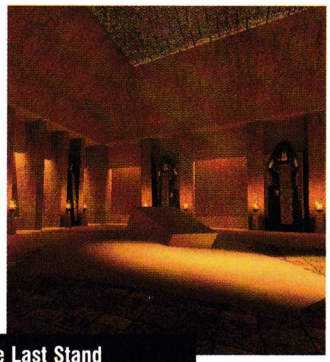
Freeworlds: Tides of War
[Freelancer]



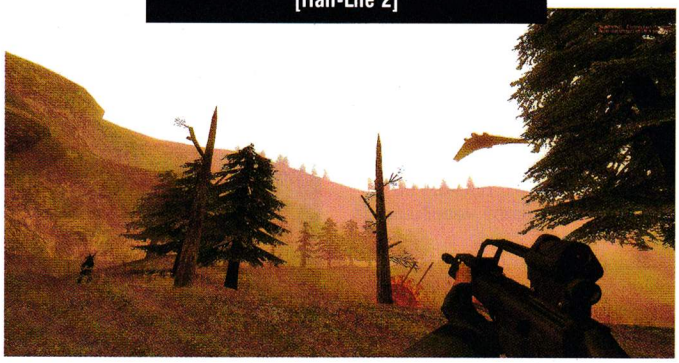
Hollow Moon
[UT 2004]

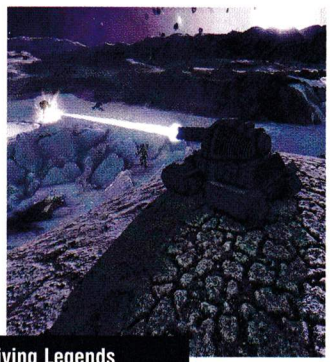




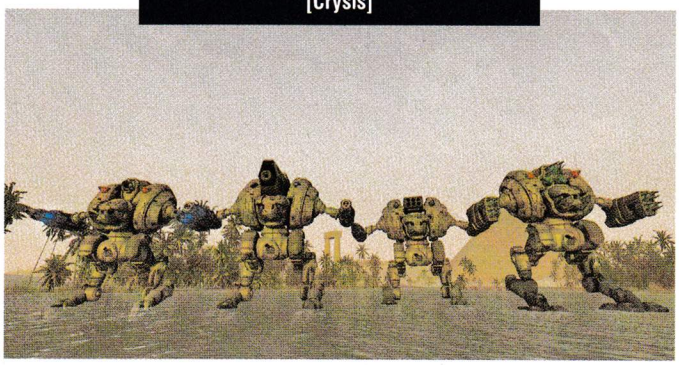


Stargate: The Last Stand
[Half-Life 2]





MechWarrior: Living Legends
[Crysis]



Freeworlds: Tides of War [Freelancer]

http://www.freeworlds-mod.net/
Статус: Готов

Къде се загубиха добрите стари космически симулатори? Изчезна ли интересът, съответно нуждата от тях? Ще ми се да не е така, ако ще и просто за да има какво да разцъкваме между сесиите на "масовите игри".
Freelancer е една от последните игри в този явно маргинализиращ се жанр. Затова е похвално и упорството на модърите да работят по нея, вместо да поемат по лесния път и да разкостят Half-Life 2 за пореден път. Не, че идеята на Freeworlds: Tides of War е безкрайно оригинална – в него отново ще изследвате една от най-известните sci-fi вселени – тази на Star Wars. Дам, отново Междузвездни войни, но какво да се прави. Сюжетът е разположен във времето след края на Завръщането на джедаите, след като правителството на Бунтовниците вече е поело властта.
Това обаче не означава, че положението в много-много далечната галактика е цъфнало и вързало. Имперските войски отказват да приемат, че след смъртта на любимия си Император изведнъж трябва да се откажат от всичките си привилегии и да бъдат приравнени с простолюдието. Затова въоръжената съпротива срещу новото законно правителство продължава. Ролята на играча е да се присъедини към една от множеството фракции и да напредне до върха ѝ – като пилот на изтребител, капитан на разрушител или пък търговец, това си зависи от вас.
Модът може да се играе през интернет и не изисква оригиналния Freelancer, за да тръгне, така че ако идеята ви допада – няма пречка да го пробвате. Срамота, че нямате Freelancer обаче!

Hollow Moon [UT 2004]

http://ivangraphics.planetunreal.gamespy.com/hollowmoon/
Статус: Бета

Hallow Moon е не толкова мод, колкото арт-проект. Неговите геймплейни качества са по-скоро мижави, но го включвам в селекцията, защото досега не бях попадал на нещо подобно. А и нали постоянно повтаряме, че игрите били изкуство.
Историята в модификацията е проста или поне така изглежда на пръв поглед. Влизате в ролята на човек, оказал се на привидно изоставена станция на Луната. Не е много ясно кой сте, какво точно правите там и каква е целта на цялото разтоваване из разни коридори. Това обаче е бета, в която се експериментира със стила, така че в крайната версия тези неща вероятно ще са изчистени. А въпросният стил е доста интересен като дизайнерско решение.
Като начало, модификацията на практика е единствено в черно-бяло. Все едно гледате стар филм от ерата на нямото кино, но с енджина на UT2004. Като споменах нямото кино, в играта също така няма звук. Нито един. Струва ви се странно? В крайна сметка сте в космоса, натъпкан в тежък скафандър, така че това оригинално решение ми изглежда и доста реалистично. Няма да сте съвсем без озвучение обаче – авторите са направили оригинален саундтрак, така че постоянно ще имате музика, която да ви опъва нервите (за добро или лошо). Гореспоменатият скафандър е и вашият HUD – всичката информация е наблъскана в черните ръбове на маската, през която гледате.
В демонстрационната версия има доста проблеми с дизайна на нивата и подчертана оскъдица на врагове, но както вече казах – това е само експеримент. Ако ви се струва интересен – почакайте финалната версия.

MechWarrior: Living Legends [Crysis]

http://www.mechlivinglegends.net/
Статус: Незавършен

Питам се защо няма много модове за по-новите игри? Half-Life 2 и GTA: San Andreas са страхотни заглавия, но DirectX 10 си е друга бира. Разбира се, само времето, което програмистите отделят, за да накарат нещо в новите енджини да измине два метра, е отчайващо много, така че явно ще има да почакаме.
За щастие модърите не са съвсем обезсърчени от планината работа пред себе си и необходимостта да учат нови графични и физични платформи. Пример за това е MechWarrior: Living Legends, който се стреми да облече историята за огромните крачещи роботи в лъскавия енджин на Crysis.
Повечето от вас вероятно не помнят старите MechWarrior джитки. Това е култова поредица, започваща още от 1989 г., в която играчът управлява различни роботи, ходещи на два крака – елитните танкове на няколко враждуващи междузвездни империи. В крайна сметка обаче японците монополизираха разработката на чудновати, опасни и/или смятани за неморални от някои религии роботи, така че серията потъна в забвение (двата факта може и да не са свързани).
Проектът е на етап затворена бета, но дори само по снимки и филмчета изглежда много обещаващо. Графиката е подчертано много добра, а разнообразието от mech-ове (чете се "мек", не "меч", макар и в двата случая да е леко смущаващо) – доволно голямо. Ще имаме на разположение 28 крачещи робота и още разни други скучни бойни машини, които ще се пуцат по широки карти с променлив терен. Всичко това обещава солидна доза фън и лично аз ще следя проекта с интерес.

Stargate: The Last Stand [Half-Life 2]

http://www.stargatetls.net/
Статус: Готов

Ааа, Старгейт. Още един от сериалите, с които не съм имал лукса да се сблъскам. Последния път, когато се опитах да напиша нещо смислено за него, бях безпощадно разкритикуван по форумите, така че сега ще ограничa експозето за историята до неизбежния минимум.
Казано накратко, хората от Stargate Command попадат (отново, както разбирам) в голяма каша и имат нужда да се обединяват в отбори, за да участват в баскетболни мачове, които да решат съдбата на Земята. Момент, това беше от друг филм... Както и да е, модификацията е отборна мултиплейър стрелялка с рундове от по петнадесетина минути – по-дълги от тези в Counter-Strike, но по-кратки от тези в Battlefield. Отборите са Goa'uld и Tau'ri, като всеки от тях има един базов клас и четири специални. Основният режим на игра е предвидимо нареченият The Last Stand. Участниците в битките ще могат да се екипират с различни оръжия, идентични с тези, които сте виждали на телевизионния екран, например Goa'uld Staff или Tau'ri FN P-90. Не знам какво представляват, но и леко се радвам за това (по различни причини).

АБИТУРИЕНТСКИ АЛБУМИ
и видеозаснемане на балове

fo™ studio school photo service

тел: 0897 555 484
www.studiofo.net

Морган Кроу

Как се роди сървайвъл-хорърът от първо лице

Aliens vs. Predator

Тази пролет ще се навършат 10 години от излизането на една игра, която завинаги промени отношението ми към 3D-екшъните от първо лице. Aliens vs. Predator (AvP) се оказа не просто поредната стрелялка - тя беше виртуално превъплъщение на уникалното усещане от хорър филмите, успешно пренесено на екрана на моя компютър. Да ме извиняват всичките фенове на id Software, но за разлика от всичките предшестващи я DooM-ове и Quake-ове, тази игра беше наистина страшна. В буквалния смисъл на думата.

Aliens vs. Predator направи така, че тъмнината и околните шумове да са наистина плашещи, а паническото търсене на следващата аптечка или пълнител с патрони да вдига адреналина ви на макс. Революционното в случая е, че авторите от Rebellion и Fox Interactive успешно адаптираха въпросната ужасяваща атмосфера към стандартите на триизмерните екшъни от първо лице.

Сетих се за Aliens vs. Predator не заради кръглата годишнина от премиерата й, а заради факта, че скоро ще станем свидетели на поредната обещаваща игра, посветена на епоса за пришълците - Aliens: Colonial Marines. Новината ме накара да си спомня за пролетта на далечната 1999 г., когато AvP 1 промени представите ни за шутър в епохата преди излизането на Half-Life. Играта беше уникална и с още нещо - за първи път тя ни предложи възможността да поемем ролята на три коренно различни персонажа, всеки от които предлагаше уникална гледна точка на събитията и неповторим стил на игра.

Сценарият на AvP преплиташе в едно сюжетните линии на две филмови поредици - "Пришълци" ("Aliens") и "Хищник" ("Predator"). Впоследствие Aliens vs. Predator също се озова на големия екран, но не се наемам да коментирам кинематографичните качества на въпросната боза.

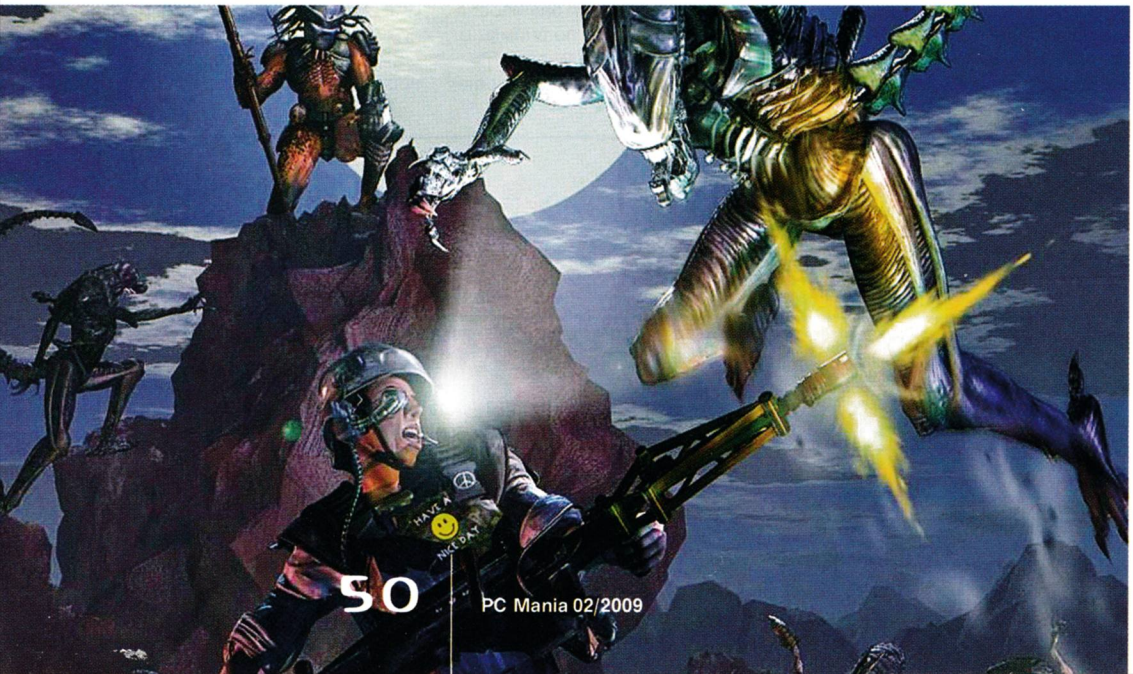
По-важното в случая е, че благодарение на играта едни срещу други се изправиха хуманоидните колониални морски пехотинци, страховитите пришълци, родени от болното въображение на култовия дизайнер H.R. Gigger и извънземните хищници, дошли да половуват представителите на другите две цивилизации, използвайки своите високотехнологични джаджи.

Най-познат вероятно ще ви се строи геймплеят с пехотинците. Въпросните космически бойци са въоръжени с футуристичен вариант на пушкалата, използвани от съвременните войници - пистолет, автоматична карабина с подцевен гранатомет, картечница, огнехвъргачка.

Геймплеят с колониалните морски пехотинци обаче драстично се различава от шутърите, излизали до този момент. На първо място ще забележите, че разполагате с шокиращо малко амуниции. Точно както в реалния живот, нямате възможност да мъкнете раница, пълна догоре е патрони. Неточната сватбарска стрелба многократно намалява шансовете ви за оцеляване. За сметка на това противниците ви изскачат от мрака, движат се с ужасяваща скорост по стените и таваните, изключително трудни са за уцелване и ви разкъсват на парчета за 3-4 секунди. Просто не можете да си представете колко психиращо е да виждате само неясни движения в мрака, а тъпанчето на ухото ви да пулсира в ритъма на скенера за движение и крясъците на прииждащите пришълци. За капак на всичко ще откриете, че по време на мисиите няма опция за записване - казано с други думи, всяка грешка е фатална, точно както е в реалния живот. Поне за мен геймплеят с пехотинците беше адреналинов в най-голяма степен.

Играта с пришълците от своя страна ви предлага коренно различна перспектива. В този случай ще можете да разчитате предимно на своите зъби, нокти и остра като копие опашка. Възстановявате здравето си, като ядете нещастните хуманоиди. Освен това ще трябва да минете през цялата метаморфоза на чуждопланетния организъм - от малък фейсхъгър, който се опитва да снесе ембрион в гърлото на съществоприемник до напълно развит пришълец. Най-характерно за геймплея с тази извънземна раса е, че може да се катерите по стените и таваните, което докарва пристъпи на морска болест при хората с по-слаб стомах и разклатен вестибуларен апарат.

Хищниците от своя страна също са уникални по своята същност. Те използват всевъзможни технологични устройства като самонасочващо се енергийно оръдие на рамото, костюм за невидимост, визьор с няколко режима за наблюдение или пък електронно устройство за лекуване на раните. Макар и да изглеждат като ходеща машина за убиване, хищниците не са безсмъртни и геймплеят с тях също може да бъде предизвикателство. Aliens vs. Predator беше уникална за времето си и с още едно нещо. Поне за мен това беше първата игра по филм, която не се оказа пълен провал. Всъщност беше жестока. И в двата смисъла на думата...



Ива Коевска | БФЕС

Очаква те Академия за млади лидери

Научи се да водиш!

Българската федерация по електронен спорт стартира Академия за млади лидери, като проект по програма „Младежки дейности 2008-2010" на Държавната агенция за младежта и спорта. Виртуалното училище в дисциплини от политическите, икономическите и социалните науки ще е част от младежки информационен портал. Академия за млади лидери ще отвори врати за всички млади хора през май. А дотогава можеш да се включиш като тестър. Научи се да си лидер и да променяш света около себе си!

Нещо като Facebook, но не съвсем

Младежка социална мрежа

Или използваш някоя от социалните мрежи като Facebook и MySpace, или поне познаваш някой, който има профил там. Социалните мрежи се въртят около общуването, споделянето на информация и възможността да се забавляваш, докато вършиш всичко това. Младежката социална мрежа е проект на Спортен клуб по електронен спорт „Хоф Клуб" по програма „Младежки дейности 2008-2010" на Държавната агенция за младежта и спорта. Различното при новата социална мрежа е, че е насочена изцяло към младите хора и предоставя на потребителите си карта за отстъпки при покупка в търговските обекти на различни партньори на проекта. Тестовете започват през октомври 2009 г.

Партньори: SAMSUNG, PERSY, ЕВРОКОМ кабел, CANYON

Георги Панайотов

Red Alert 3

Red Alert 3 е уникална игра! Миксът от налудничави единици, странни технологии и бърз геймплей присъства в поредицата от самото ѝ създаване, но в третата част са повече от всякога. Със специалните умения на всеки един от юнитите настава пълен хаос по време на битка, а овладяването му е тънката разделителна линия между победата и загубата.

Общи съвети

За разлика от всички други C&C игри в RA3 ресурсите идват от мини, а не от полета. В мина може да работи ефективно само един харвестър, а нея можете да построите навсякъде, но има оптимално местенце, което играта ви показва. Защо харвестърът трябва да се изтърколи няколко сантиметра до мината и обратно, вместо да построите сградата за събиране на ресурси директно на нея е въпросът? Отговорът е лесен - в тези няколко секунди харвестърът е уязвим и дава възможност на опонента да смути икономиката ви. Има лесен трик за предпазването му. Оградете мината със стени, те ще ви спечелят няколко безценни секунди при отбраната му. Енергията, макар и не чак толкова важна, колкото в другите игри от поредицата, не трябва да се пренебрегва. Без ток, защитите ви умират, а сградите произвеждат по-бавно. Винаги имайте достатъчно и пазете генераторите си. Най-често се слагат в края на базата и най-често са обект на атака от подводници и самолети, за това имайте поне едно-две ПВО-та около тях. Руските генератори са адски удобни за експанд на базата, но супергенераторът може да я срине, ако избухне, за това внимавайте къде го разполагате.

Тех сградите по картата са много важни. Научете се да ги контролирате, за да си осигурите лекуване на механизираните и живите единици, визия над картата или допълнителни приходи. Ако опонентът ви е по-добър от вас в контрола и защитата им – унищожете ги. По-добре никой да не ги използва, отколкото само врагът ви.

В RA3 е пренесена системата за зони на поражение по част от танковете, за това не забравяйте бутона за придвижване назад (D). Единиците ще са по-бавни, но ще продължат да стрелят по врага, докато отстъпват. Помощните супер сили не могат да бъдат развити на максимум в една игра, за това изберете технологичното дърво, което ви харесва най-много и развивайте само него. Някои от най-важните ъпгрейди са в самото му начало. Да слагате войници в сгради е чудесна идея, особено на някои карти, но всяка една от расите има начин бързо да разчиства гарнизони и предимството може да се окаже недостатък. Особено ако сте налели прекалено много ресурси в пехота и нямате пари за обикновена армия. Правилото е – поне един пехотинец в сграда до ресурс или неутрална постройка, за да я пази от инженери и два пехотинеца и два ракетчика в центъра на картата или до експанда на врага в началото на играта, да го забавят. В кампанията разполагате с подготвена карта, на която врагът има определени сгради и ви напада през определен интервал с определено количество войски.

Можете да се закулвате и мотате колкото си ѝскате. В мулти всичко се случва адски динамично, някои войски са много по-полезни от други, местата на специалните умения са разменени (ефектът им също) и най-вече – ако оставите и 5 минути на опонента да се разхожда по картата, ще ви налази с такава войска, че няма да усетите кога ви е сгърчил. Контролът над ресурсите по картата означава повече пари. Парите – повече войски. А войската е равнозначна на победа. Постоянно трябва да знаете срещу какво ще се изправите, тъй като особено в първите десетина минути на играта разполагате с една шепа танкове, и правилният им избор (принципът на камъка, ножицата и хартията) е жизненоважен. Бъдете готови по всяко време радикално да промените стратегията си, особено ако видите че тази, която използвате в момента,

не работи. Всички централни сгради могат да минават в мобилна форма. Макар и без оръжия тя може да гази буквално всичко. Използвайте го при ранен ръш или като отчаян опит за последна атака на малки карти. Когато строите базата си, оставете пространство за "дишане", особено при генераторите. Наблъскани на едно място постройки са удобна цел за някои от специалните сили и супер оръжията на врага ви. На предимно и изцяло водни карти можете да подминете постройката на фабрика и да се концентрирате над флота и самолетите си. Изключение правят японците, чиито две основни въздушни единици идват от фабриката. Казармите са задължителни като единствения способ да се сдобиете със скаут единици и инженери.

Сандъците

В мулти и скирмиш сраженията на произволни места по картата се появяват сандъци с различен ефект. Има три вида – здраве (лекуват всички единици в малък радиус), опит (дават 1 чертичка в посока ветеран на всички единици в малък радиус) и кеш – 1000 кредита. Винаги трябва да имате поне една единица, която да слухти за тях и да ги прибира. Единица ветеран нанася малко повече щети и има по-голяма броня. Баш ветераните (звездичка) нанасят 50% повече щети, имат 50% по-голяма издръжливост и се самолекуват. Колко бързо единиците ви придобиват опит, зависи от това какви войски убиват и какво е нивото на опасност на битката (хеликоптери срещу танкове – ниско/танкове срещу ракетна пехота – високо).

Скаутинг

Научите ли се да го правите като хората, половината от победата е ваша. Водните кончета, кучетата и мечките са единиците за целта. Кучетата и мечките по правило се движат по две – в случай че първата е зашеметена, втората на свой ред да зашемети врага. Ако оцелеят до вражата база, сложени пред казармите, ще спрат опонента ви за известно време от производство на пехота. Поставени до стратегическите постройки, са добър гард срещу инженери, докато дойдат вашите собствени. Изключение правят водните кончета, които не могат да нападат пехота, но, прикрепени към харвестър или танкове, имат две функции – забавят ги и карат опонента да произведе ПВО единици.

Фракциите

Новост за франчайза е добавянето на трета фракция (без да броим Юри забежката в експанжъна на втората част) – японците. В същото време и руснаците, и съюзниците са претърпели толкова много промени, че са почти неузнаваеми за старите фенове. Всяка фракция има различен метод за контрол над територията и стил на игра.

Съюзниците

Най-технологичната и балансираната от трите фракции. С изключение на самолетите не блестят с особено силни единици, но това, което им липсва в сурова мощ, компенсират с джаджи. В общи линии това е и най-сложната за игра фракция, тъй като, за да измъкнете най-доброто от арсенала ѝ, се налага да прилагате високо ниво на микро контрол в битките. Бавният строеж на съюзниците и мудният експанд се компенсират от летищата и факта, че всяка тяхна производствена сграда без казармите може да лекува машини (летища до харвестъри – няма проблеми с terror drones). Можете да активирате летищата веднага след построяването на рафинерия, което ще ви даде бърз достъп до бомбардировачи. Два ъпгрейднати гърмят всяка Tier 1 и 2 машина, леките кули и артилериите на противника, но са по-слаби срещу сгради. На по-малка карта можете да ударите директно икономиката и енергията на врага с тях, докато пехотата ви държи защитата срещу наземни единици.
Слабата страна на съюзниците са морските единици. Делфините освен срещу Tier 1 войски просто не стават. Оръдието на кръстосвача е мощно, но стреля бавно, а Black Hole Armor умението е безумно безсмислено. Самолетоносачите са най-некадърната артилерия (не можете да пренасочвате самолетите им, ако целта вече е унищожена) и единствено умението им да изключат всички сгради и единици в определен радиус оправдава присъствието им в играта. Хеликоптерите им обаче замразяват за около 10 секунди

ПРОМОЦИЯ!
Обади се от стационарен телефон 09004 1710
ПОРЪЧВАШ 1 ПОЛУЧАВАШ 3
SMS на номер 1710

РЕАЛ ТОНЕ
735346 БуболеЧкаЧка Кючек
735347 Устата - Мале, Мале
735348 Ядосан китаец
735349 Къде е батко
Оргазъм 735350
Баба псува яко 735351
Хей секси, вдигни си телефона 735352
Yoda - Message from the dark side 735353

ТОР 1 Много яка аркадна еротична игра със сладки момичета. Само за ценители! SEX XONIX 222896
ТОР 2 SexXonix Hentai 222897
ТОР 3 WORMS 222898

ВИДЕО
ПАЛАВНИЦА 222919
ЧЕРВЕНИЯ ДИВАН 222920
LOLITA НАД 18 222921
ЕЗДА 222922
2x1 НАД 18 222923
ТАМИ НАД 18 222924
2x2 НАД 18 222925

Избери си свещ, духни екрана и ще изгасне избраната от теб. 222899
Играта Gothic във вариант за мобилен телефон. Превъплати се в ролята на герои Xardas и върни обратно магията на остров Khorinis! 222900
Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш. Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда! 222901
Lesbian PORNSTARS 222901
SexTrip 222903 Едно лудо приключение в женското общежитие! Очакват те: - 10 нежности момичета - много сексуални игри - много забавни ситуации - оригинални задачи
ПРОДЪЛЖЕНИЕ 222904 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския-събира монети, пуска се по трьби.
LUXOR 222905 LUXOR вече за мобилни телефони.
CRASH ARENA 3D 222906 Брутално мощни коли с в твойте ръце. Очакваите яко меле на арената. Сега си ти!
222907 ШАХ
222908 Възраждането на Империите! Много яка стратегия, по подобие на световно известната "Цивилизация".
222909 Изграждай и пази своята империя. В тази игра ще разбереш колко добър стратег си.
222910 Ти си в ролята на бившия селянин Вуджимото, който сега е лидер на клана на Нинджите. Време е да използваш уменията си за доброто на Япония!
222911 Пътуай до далечна Индия, за да бъдеш обучен от най-големия гуру и мистичен учител на КАМАСТУРА
222912 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще разкрият своите тайни ...
222913 Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat.
222914 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.
Lesbian Dreams 222915 Момичета хоресват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии !!!
222916 Имаш ли достатъчно смелост и кураж да се присъединиш към най-добрите бойци от ОТРЯД АЛФА?
Uranium Inc. 222917 Ти си шеф на най-големия завод за уран. Твоята задача е да разпределяш достатъчно правилно. Всяка грешка е фатална!
MARC COLLINS 222918 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

КАРТИНКИ
130162 130163 130164 130168 130169
130165 130166 130167 НАД 18 130170 130171

КАК ДА ПОРЪЧАМ?
Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт.
КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.
* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

тежък танк и за около 20 голяма сграда, след което е нужен един изстрел на пехотинец, за тоталното им разрушение.
Винаги едно от летищата ви трябва да е с изтребители, в случай на враг, разчитащ на авиация, минимумът е две. Две са резервирани и за леки бомбардировачи, което означава на всеки 20-тина секунди врагът ви да се лишава от 4 леки танка, 2 апокалипсиса или една сграда. Те са и най-бързият начин да се справите безболезнено с командосите му. Абсолютно всички единици на съюзниците са доста слабички, дори ултимативният Мираж е с издръжливостта на лек танк и единствено силното му оръдие го спасява. Най-големият проблем ще са ви въздушните и артилерийските атаки. Проблем ако пренебрегнете собствената си авиация. Доста блазнеща е мисълта да се създаде армия от леки машини и поправящи ги бъгита, но опитът, показва, че подобни експерименти завършват фатално за войските ви в 9 от 10 случая и в 1 от 20 са оправдани финансово.
Не забравяйте – всяка произведена единица, загинала без да изнесе поне една на врага на същата или по-висока цена, е стъпка към загубата. Делфините са полезни, за да се пазите от подводници и да тормозите експандите на врага. Кръстосвачите – само при много тъп противник или за защита на базата, а самолетоносачите можете спокойно да подминете. С огромната си издръжливост и възможността да пренасочват вражите изстрели към себе си кръстосвачите биха били гениална единица, ако бяха по-бързи на суша. Уви, не са, просто са прекалено бавни, за да издържат на темпото на останалите ви танкове, което в сингъл се преглъща, но в мулти е убийствено. Тежкият бомбардировач на съюзниците, освен убийствен удар на голяма площ, може да изсипе до пет пехотинеца. Малко по-хитър враг с малко по-добро микро ще ги неутрализира с един-единствен танк, но ако сте достатъчно добри, можете да пуснете инженери и да го оставите без база. Най-слабата точка в играта със съюзниците е мудният строеж. Докато японците могат да правят по един napocore на няколко секунди, а руснаците да строят няколко сгради едновременно, ако не направите нов ConYard със съюзниците, ще можете да правите само по една сграда и докато не е напълно завършена, не можете да я поставите на картата. Tier ъпгрейдите също се "строят", което означава, че ако искате технологично преимущество, ще трябва да се редуцирате до една казарма и фабрика. Или пък да разчитате на много, но нисък tier войски за постоянен натиск на врага, за да печелите време. Таня е спец агентът с най-бърз ритъм на стрелба, възможността за бързо взривяване на танкове и сгради и опцията да се върне назад във времето и пространството. Внимавайте само да не я използвате, след като сте излезли от сграда, тъй като материализирането в средата на носеща стена не е здравословно дори за супер солджър като нея. Най-недооценените и в същото време с най-голям потенциал са агентите. За 1000 пара купуват всички врагове около себе си (2000 за 6 апокалипс танка си е оферта), давайки ви допълнителни войски и ограбвайки армията на противника. Когато се стигне до тежки машини, много малко играчи ги съпровождат с кучета/мечки. А ако са направили и глупостта да ги скупчват на едно място, за да ви ударят силно – просто ги направете свои. Не забравяйте за агентите дори и в най-късните етапи на играта, защото именно тогава са най-ценни.

За Родину

Руснаците са претърпели доста промени от предишната част на серията също. Като начало аерофлотът им е могъщо подкрепен от Миг изтребители и нападателни хеликоптери. Миговете са по-слаби от американските в бой 1 на 1 и по-силни от японските. Ракетите им обаче нанасят splash щети и 4 Миг-а доста реално се справят с 12 Тенгу-та ако са скупчени на едно място.
Киров бомбардировачите са същите, като преди, но вече могат да жертват част от здравето си, за да увеличат скоростта си. Веднъж достигнал над вражата база, дори един Киров е достатъчен да я сравни с земята за по-малко от минута, особено ако няма много пространство между сградите. Хеликоптерите са странна бира. Доста леко бронирани, те стрелят с картечница и ракети. Ракетите обаче имат навика да overkill-ват целта си, а между два баража се чака около 20 секунди. Като бонус могат да повлекат танк или пет пехотинеца. Ако ги използвате да стоварите няколко Апокалипса зад фронтовата линия в базата на противника, играта може да бъде решена бързо и безкръвно. Terror Drone-а е минал в първи Tier и вече е доста по-полезен, отколкото в предишните части. Страхотен за обработка на мечки/кучета, застанали до казармите ви, за неутрализация на танкове и леки машини и за тормоз на харвестърите в ранните етапи на играта. За разлика от останалите две нации, руските сили са сравнително простички за управление и разчитат на бруталната и груба сила. Всяка една от единиците им лесно печели двубой 1 на 1 срещу еквивалента си в другите две армии. Това е удобно, особено срещу неопитен играч, но срещу такъв, който добре познава правилните каунтъри и има свестен микро контрол, ще ви изпоти. Заложете само на апокалипси и гледайте как група от Раптори, един Киров или няколко бомбаридоровача ги правят на стружки. Направете десант с 25 Тесла трупъра, само да видите как са смазани, още в полет от изтребителите на врага. За да компенсират тази си слабост, руснаците са единствените, които адски бързо могат да направят още няколко тиъра за строеж на сгради, позволяващи им бързото застрояване на експанди и защити. Сградите се строят в реално време, докато имате пари.
Най-интересни са ми Hammer танковете, заради опцията да "изсмучат" оръжието на произволна машина. Всъщност и в кампанията, и в мулти използвах това им умение върху собствените си ракетни установки. Крайният резултат беше артилерия, с оръдие за близък бой и достатъчно броня, да се скрие обратно зад апокалипсите в случай на опасност, смучейки издръжливост от тежките им саморегенериращи се брони. При супер силите можете да използвате Желязната Завеса както при атака, така и за защита на ключови сгради и единици в случай на супер атака над базата ви. Ако го използвате за армията си – то той убива пехотинците (може да се използва дефанзивно срещу група инженери, супер агент или просто много пехота). Руснаците разполагат и с най-силната защита срещу наземни единици – Tesla Coil. Не забравяйте, че можете да подобрите радиуса му и честотата на стрелба, добавяйки Tesla Trooper-и към него.

Банзай!

Японците са новата фракция във франчайза и ако руснаците са камъкът, съюзниците – хартията, жълтите са ножицата. Разполагат с микс от леки и бързи единици, повечето от които имат два режима на работа (наземен/воден/въздушен). За това и нямат летище, всичките им машини се произвеждат във фабриката.
Най-голямата сила на японците е на вода. Заедно с ъпгрейда за по-голяма скорост и повече броня, техните плавателни съдове могат да изметат всичко от моретата, а линейните им кораби са най-адекватната водна артилерия. Японците са и расата с потенциал за най-бърз експанд, тъй като не трябва да разчитат на сгради, разширяващи полето на строеж. Всяка постройка излиза пакетирана в Nanocore, който макар и леко бронирани, е доста бърз и може да бъде разпънат абсолютно навсякъде. От казармите ще се сдобиете с Тенгу-та, раптори, и King Oni-та.
Нарочно пропускам танковете, защото освен за бърз тормоз над експанди, така и не намерих приложение за ниската им броня и слабото оръдие. Тенгутата и рапторите са достатъчни и ви дават необходимите опции за игра: наземни анти пехота/анти въздух, въздушни анти въздух/анти пехота/машини. За тотална въздушна доминация можете да използвате подводниците в алтернативния им режим, при който те са унищожителни за всичко на два крака и Rocket ангелите, заради безценното им умение да деактивират единици. Поддържащата им суперсила – Nanocore е перфектна за каунтър на суперсилите на противника над армията и базата ви или за отцепване на половината от войската му, докато се разправите с другата половина. Задължителен елемент са ъпгрейдите на плавателните съдове/ракетите и умението, даващо временен щит на всички единици в определен радиус, буквално удвояващо издръжливостта им.
Они-тата са много силна суперединица и ако успеете да засилите всяко от армията си срещу отделна единица или сграда, ще си спестите доста проблеми. Имайте предвид, че ракетите на рапторите нанасят титанични щети срещу сгради, а скоростта им ги прави перфектни за постоянен тормоз дори в малки групи – над експанди, електроцентрали, абе над всичко.

cheat line

По всяко време и място бъди неуязвим, имай всички оръжия и амуниции или снабди с ресурси кралството си.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на номер 1915

(за абонати на мобилните оператори)

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси: тел. 0885 524 635 от 10 до 17 ч.

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите -console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтрие-те, играта няма да се стартира).

A

Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Wonders 2 ... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201

B

Bioshock ... cheat224
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190
Brothers In Arms: Hell's Highway ... cheat245

C

Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty: World at War ... cheat248
Civilization 4: Beyond the Sword ... cheat222
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
C&C 3: Tiberium Wars ... cheat206
Clive Barker's Jericho ... cheat235
Comandos 3: Destination Berlin ... cheat179
Company of Heroes ... cheat180
Company Of Heroes: Opposing Fronts ... cheat236
Crysis Warhead ... cheat246

D

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Driver Parallel Lines ... cheat218
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

E

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Enemy Territory: Quake Wars ... cheat226

F

F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R. Perseus Mandate ... cheat 234
Fallout 3 ... cheat249
Far Cry ... cheat149
Far Cry 2 ... cheat247

G

Gothic 3 ... cheat142
GTA IV ... cheat251
GTA: San Andreas ... cheat143
Ground control ... cheat144

H

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Half-Life 2: The Orange Box ... cheat230
Half-Life 2: Episode Two ... cheat231
Halo 2 ... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Heroes of Might and Magic V ... cheat134
Heroes of Might and Magic III ... cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Imperium Romanum ... cheat241

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights ... cheat227

K

Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Left4Dead ... cheat254
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Lost: Via Domus ... cheat240

M

Mafia ... cheat98
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mass Effect ... cheat242
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault ... cheat106
Medal Of Honor: Airborne ... cheat225
Medieval 2: Total War ... cheat107
Mercenaries 2 ... cheat244

N

Need for Speed: Undecover ... cheat253
Need for Speed: Underground ... cheat91
Need for Speed: Most Wanted ... cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer ... cheat228
No One Lives Forever 2 ... cheat97

O

Overlord ... cheat220

P

Painkiller: Overdose ... cheat233
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat252
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy ... cheat46
Sid Meier's Pirates ... cheat49
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldier of Fortune: Payback ... cheat232
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Spore ... cheat243
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72

T

Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Godfather: The Game ... cheat29
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2: Bon Voyage ... cheat223
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
Tomb Raider: Underworld ... cheat250
Two Worlds ... cheat216
Tzar ... cheat42

U

UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12

W

Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
Warcraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9
World in Conflict ... cheat229

X

X3: Reunion ... cheat10

Z

Zoo Empire ... cheat11

Винаги съм обичал куестове за телефони. Готини са, не изискват кой знае какъв хардуер на машинката или пък кой знае колко удобна клавиатура. Най-важното е, че имат свойството да намалят бързо натрупалото се напрежение, което ги прави чудесен убиец на време по маршрутки, градски транспорти или на опашка за билети за концерт. CSI: NY е посветен на едноименния сериал, забъркал е в себе си двамата му главни герои, няколко задачки за разрешаване и крайният продукт е един от по-добрите куестове за хендхелд устройства (поне докато не се появи Lost2). Геймплеят е реверанс към традициите на жанра и представлява серия от интерактивни екрани, на които да пискелхънтваш, докато не откриеш нужните за продължаване напред улики. Полето за действие, както и заглавието подсказва, е самият Ню Йорк. Ще можете от екрана на мобилния си да се разходите по нощните му улици и барове, по крайбрежието на реката и дори из Манхатън. Градът е голям, а разплитането на престъпленията - сложно. За това играта предоставя доста дълъг геймплей и опцията да запазвате прогреса си. Уви, всички логически задачки и мини игри са доста праволинейни, което тотално убива коефициента й на преиграване. Но ако са ви омръзнали екшъните и рейсърите и искате просто малко да отморите, вместо да се концентрирате прекалено много и да тествате рефлексите си, то Crime Scene Investigation: New York е правилното заглавие за целта.

ОЦЕНКА: 90%

gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

Dont miss Rome всъщност не е точно игра. Това е джава пътеводител - един вид наръчник за пътуване из града на цезарите - Рим. Със снимки и кратък разговорник за туристическите ти щения. Не забравяй ключовите за всички италианци реплики "Пронтоооо!" и "Пармеджано, си?". Първата се крещи, вместо „Ало" в телефонната слушалка, а втората е сигурен достъп до храна, хе-хе. Dont miss Rome предлага гид с най-добрите места за посещение и разглеждане, както и къде да хапнеш.

Ако не ви пречат безумните цени в италианските ресторанти, разбира се. Удобен вариант, ако не разполагаш със смартфон с Google Earth на него, тъй като получаваш снимки, информации за контакт, посоки за пътуване и карти.

ОЦЕНКА: 40%

SMS Cocktail, подобно на пътеводителите от Dont Miss Edikvosi серията също не е точно игра. Това е сборник от над 900 темплейта на готови смс съобщения, които да изпращаш за базик, ако си прекалено пиян, за да нацелиш клавиатурата на жисиема си или ако си просто момче от прованса, чиито креативен потенциал в омайването с думи се простира до "Ша са огащваш ли ил да тъ повтаргам, ъ?". Жизнерадостните съобщения са разделени в няколко секции според повода и често са в рима.

Е, трябва да знаете английски или поне човекът на когото ги пращате, за да можете да разберете написаното. Дори да сте цар на кратките съобщения, пак си струва да ги разгледате, най-малкото да си сверите часовника с по-вървежните от месажите.

ОЦЕНКА: 40%

SMS НА НОМЕР 1819

С КОДА НА JAVA ИГРА, ВИДЕО, АНИМАЦИЯ ИЛИ МЕЛОДИЯ

мобилни забавления за теб

ПОСЕТИ НАШИЯ WAP САЙТ FUN4GSM.COM
НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ!

FUN 4 GSM
WWW.FUN4GSM.COM

ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

JAVA games

sports

ЕДНА ВЪЗМОЖНОСТ ДА СИ С НАЙ-ГОЛЕМИТЕ!

Присъедини се към Ferrari и вземи участие в едно от най-мащабните състезания. Можеш да избираш между 26 модела и да намериш подходящия за теб. Готов ли си за това вълнуващо преживяване?

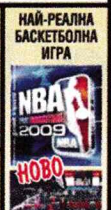
EG49922

АКО ИМАШ ВРЕМЕ! ИГРА ЗА ТВОЯ GSM
EG82603

ЛУДО СЪСТЕЗАНИЕ ПО УЛИЦИТЕ НА ГРАДА

EG53621

НАЙ-РЕАЛНА БАСКЕТБОЛНА ИГРА



EG58547

СТАНИ ЗВЕЗДА, КАТО CESC FABREGAS

EG43322

СНОУБОРДЪТ ЩЕ ТЕ ПЛЕНИ!

EG36375

ВИСОКОСКОРОСТЕН СЪСТЕЗАТЕЛЕН ЕКШЪН С DAVID COULTHARD!

EG16723

action

ЧЕРНАТА АКУЛА СЕ ЗАВРЪЩА С ТРИИЗМЕРНА СЛАВА
EG80305

ТИ СИ ЦАРЯ НА УЛИЦАТА!
EG23350

ИСТИНСКИ ЕКШЪН С ИНСПЕКТОР ЛИ И ДЕТЕКТИВ КАРТЪР
EG72396

ОЦЕЛЕЙ В СЪРЦЕТО НА АФРИКА!
EG31214

ШЕФЪТ НА БРУС ЛИЙ Е УБИТ. ТОЙ ЩЕ ОТМЪСТИ!
EG33739

БЪДЕЩЕТО НА БОЙНИТЕ ДЕЙСТВИЯ
EG23833

СТАВАЙ! ИМА МИСИЯ ЗА ТЕБ!
EG58878

БОРИ СЕ СЪС УМЕНИЯТА НА ЕЛИТЕН УБИЕЦ
EG26287

БЪРЗ, СМЪРТОНОСЕН И ДИВ!

EG97193

adventure

ИЗБЕРИ СЪДБАТА СИ!
EG55037

ПОМОГНИ МУ, ТОЙ НЯМА ДА СЕ СПРАВИ САМ
EG21610

ИЗКЛЮЧИТЕЛНА ИГРА С МНОГО ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА

EG94805

КОЖЕНОТО ОКО ТОЧЕШЕ БРАДВАТА СИ В РАБОТИЛНИЦАТА И СКЪРЦАШЕ СЪС ЗЪБИ ОТ ЯРОСТ
EG65621

ШРЕК СЕ ЗАВРЪЩА С ПРИЯТЕЛИТЕ СИ!

EG44523

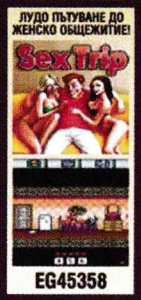
SEXY

ПРАЗНИЧНО НАСТРОЕНИЕ СЪС СЕКСИ МОМИЧЕТА!
EG32239

СЕКСИ ПОДАРЪК
EG15505

ТРОЙКА ПРИЯТЕЛИ ЗА ТЕБ
EG80149

ЛУДО ПЪТУВАНЕ ДО ЖЕНСКО ОБЩЕЖИТИЕ!



EG45358

puzzle

ЗАРЕДИ МОЗЪКЪТ СИ ОСВОБОДИ СТРЕСА!

EG22334

ТАЗИ ИГРА ЩЕ ТЕ ПРЕДИЗВИКА

EG72568

ПОКАЖИ ЗНАНИЯТА СИ, КАТО ПРАВИШ МАГИЧЕСКИ КУБЧЕТА

EG11488

ЗАБАВЕН ЕРОТИЧЕН ПЪЗЕЛ
EG47818

arcade

ТЕСТВАЙ ЧУВСТВО СИ ЗА РИТЪМ ПО НАЙ-ЛУДЯ НАЧИН В ДИСКО ОБСТАНОВКА
EG33648

ВСИЧКО Е ЗА ДА ТЕ ИЗКЕФИ
EG76026

EG68176

ВЛЕЗ В ЖИВОТА НА 5 СЕСТРИ

забавни

EG19353

EG64832

НЕОБХОДИМОСТ, КОЯТО ЩЕ ПОМОГНЕ ПРИ ПЪТУВАНЕТО ТИ!

НАМЕРИ ПОДХОДЯЩАТА СИ ПОЛОВИНКА
EG67267

КОНТРОЛИРАЙ УСПЕШНО ТЕГЛОТО СИ
EG92659

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

ВСЕКИ ПОРЪЧАН ПОЛИФОНИЧНА МЕЛОДИЯ, ЕДНА ИГРА, ТОНЕ ТОН, ЦВЕТНА КАРТИНКА, АНИМАЦИЯ, ВИДЕОКЛИП ИЛИ ТЕМА, ПОЛУЧАВА FUN ПРОДУКТ АБОНАМЕНТ И В ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА 4 СЕДМИЦИ ЩЕ ПОЛУЧАВА СПЕЦИАЛНИТЕ НИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ. АБОНАМЕНТА СЕ АКТИВИРА С ПОТВЪРЖДАВАНЕ НА ПОРЪЧАНЕТО И МОЖЕ ДА СЕ СПРЕ ПО ВСЯКО ВРЕМЕ С ИЗПРАЩАНЕ НА SMS С TEXT STOP НА НОМЕР 1917. ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1917 Е 0,30 ЛВ. С ДДС ЗА М-ТЕЛ И ВИВАТЕЛ, И 0,29 ЛВ. С ДДС ЗА ГЛОБУЛ.

java games java games java games java games java games

Trademark © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADE MARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

видео

EG35813

EG87625

EG85415

EG66715

EG19908

EG68289

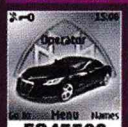
EG87911

EG36310

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ

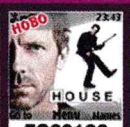
СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

теми



EG45583

EG83423



EG26126

EG19568

EG40576

EG51788

EG53527

EG96301

wap wap wap wap wap wap wap wap wap

много безплатни изненади на fun4gsm/FREEZONE

НОВО НОВО НОВО НОВО НОВО НОВО НОВО НОВО НОВО

анимация

EG25335

EG38950

EG17037

EG15470

НОВО НОВО НОВО НОВО НОВО НОВО

БЪЛГАРСКИТЕ НОВИ ХИТОВЕ

МИРО	CALL ON ME	EG23386
МИРО	АВГУСТ Е СЕПТЕМВРИ	EG17131
МИРО	В ЕДНО ОБЛЕДЕЛО	EG48744
МИРО	ТУБЯ КОНТРОЛ-remix	EG16447
МИРО	НИРВАНА	EG67009
МИРО	НЯКОГА ПРЕДИ	EG56085
МИРО И АНЕЛИЯ	ЗАВИНАГИ	EG29771
ГРАФА И М.ИЛИЕВА	КРАДЕНА ЛЮБОВ	EG11527
ГРАФА И М.ИЛИЕВА	ЧУВАШ ЛИ МЕ	EG62606
ЛЮБО	ЗАБРАНЕНА ЛЮБОВ	EG29795
МАСТИЛО	ЛЮБОВТА	EG11608
АКАТА И ДИЧО	ПЪТУВАМ	EG94545
СЛЕНТ	МОЯ СВЯТ	EG78091
Н.НИКОЛИНА, К.ВЕЛЬОВ	БЪДИ ДО МЕН	EG88354
Н.НИКОЛИНА, К.ВЕЛЬОВ	ДОКОСВАНЕ	EG99453
АХАТ	НА ПРАТА	EG86241
D-2	ДВЕ СЛЕДИ	EG52726
САФО	ПРЕД ПАРАДНИЯ ВХОД	EG41542
ДОНИ	ЗВЪН	EG44605
ШУРЦИТЕ	САМОТНИЯТ БЕГАЧ	EG13530
ШУРЦИТЕ	КРАДЯТ РОК	EG10724
ШУРЦИТЕ	КАМЕННОТО ЦВЕТЕ	EG91776
ШУРЦИТЕ	ИЗПЯТА ПЕСЕН	EG22835
ШУРЦИТЕ	ДЕГРАДАЦИЯ	EG21969
ШУРЦИТЕ	БЕЗКРАЕН ВЯТЪР	EG51244
ШУРЦИТЕ	АУДИЯТ	EG16108
ШУРЦИТЕ	ЗОНАТА НА ЗДРАЧА	EG39894
ШУРЦИТЕ	КОКСЪМ?	EG28577
ШУРЦИТЕ	МЪРТЪВ ИЛИ ЖИВ	EG26277
ШУРЦИТЕ	НА ПРАТА НА СЪРЦЕТО	EG62731
ШУРЦИТЕ	НЯМА ВРЪЩАНЕ НАЗАД	EG44077

NEW RAP

50 CENT	YOU I TO THE GAME	EG51862
AARON LA CRATE DEBONIAR SAMIR	KNOW HOW THENRE	EG90893
AARON LA CRATE DEBONIAR SAMIR	JEEP ASS GUTTER	EG15287
AMY RAY	GIVE IN	EG69474
BOYZ DEL BARRIO	MAMA	EG69691
B REAL	FAMILY TIES REMIX	EG85311
CHAMILLIONAIRE	ANSWERING-MACHINE	EG49472
CHAMILLIONAIRE	VICTORY	EG86122
CLEOPATRA RECORDS	I WANT CANDY	EG19106
CLIPSE	CROSS THE BORDER	EG41065
CLIPSE	COAST 2 COAST	EG64526
CLIPSE	RE UP ANTHEM	EG55381
CLIPSE	RE UP INTRO	EG90444
CLIPSE	ROLL WITH DA WINNORS	EG29219
CLIPSE	STUNTIN YALL	EG73045
DAVID AND THE HIGH SPIRIT	HAVA NAGILA	EG89366
DJ SCEREW	DON'T CALL MY PHONE.	EG24281
FLY POLRINO	FRESHET THING	EG44044
GHETTO BROTHERS	HOT GIRLS	EG18011
ISA PARA ME GENTE	LATIN PRIDE	EG69873
STEP RIDEAU THE ZYDECO OUTLAWS	WE GONNA PARTY	EG68398
DAVID AND THE HIGH SPIRIT	TIME OF MY LIFE	EG18103
TONE LOC PEACHES	WILD THING	EG19852
U KRIME	BROOKLYN	EG75692
WILLIAM PICHER	TOCCATA IN D MINOR-BACH	EG34100
KING DIAMAND	HELLOWEEN	EG32685
MANGANI	PUNETA	EG56890
GLORIA GAYNOR	REACH OUT I'LL BE THERE	EG10476
RAMESES	NO ME LIAMES	EG27622

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Electronic Arts**
Създател: **Pandemic Studios**
Платформа: **X360, PS3, PC, DS**
Играчи: **1-2 (до 16 онлайн)**

Ивелин Г. Иванов

Star Wars Battlefront с орки и елфи

Lord of the Rings: Conquest

Никога не съм си падал по Dynasty Warriors. Ето на, казах го! Не мога да разбера какво толкова харесват на една твърде японска, твърде аркадна игра. Това ли е усещането, което трябва да остави у теб един епичен сблъсък на стомана и мускули? Наистина ли?! Илюзията за реалност в тази поредица и също толкова убедителна, колкото и „светкавичните" техники на забързан кадър от последните DVD класики на понаедрелия и понатрупал годинки Стивън Сегал. Откъде накъде Dynasty Warriors? Ами то LOTR: Conquest е точно това. Обаче във вселената на Толкин! Или по-скоро във вселената на New Line Cinema, защото новото творение на Pandemic е вярно предимно на филмовата трилогия (донякъде) и не толкова на литературната класика (ако въобще може да се говори за нещо подобно). И моите специални поздравления отиват при... (Оркестър, туш!) Electronic Arts! Тия момчета го направиха отново. Точно като Бритни Спиърс. Ууупс!! Ей не знам колко пари са платили за тоя лиценз, ама определено му избиха парите. Евала! Само дето Lord of the Rings караоке не направиха. Ама аз по-добре да си мълча, да не им давам идеи.

Другите обичайни заподозрени се казват... Изненада-а-а - Pandemic Studios! Юнаците дето свиха идеята на Battlefield и я направиха на Star Wars... Battlefront! Което си е като да направиш верига за бързо хранене и да я кръстиш „МакКентъкиФрайдЧикън - Бъргър Кинг". Поне трябва да им се признае, че са профита и не осраха работата (Което не ги прави по-малко плагиати, между другото).

И какво се оказа? Pandemic (като страничен ефект, разбира се) открили Perpetum Mobile за правене на кинти! Значи хващаш коя да е филмова поредица (или дори отделно филмче) с епични батални сцени, добавяш геймплей механиката на Battlefront (така де, на Battlefield) и накрая изнасяш цялата продукция някъде в Азия. Лепваш на така получилото се продуктче етикетчето "Pandemic" и като в прословутата бирена реклама, просто сядаш и чакаш. Те марсианците, т.е. балъците, няма как да не дойдат! Ако не са фенове на Battlefront, ще са фенове я на Battlefield, я на Lord of the Rings. О, да, нека не забравяме и споменатата по-горе Dynasty Warriors. Дано се окажа лош пророк, ама като нищо ще цъфне в най-скоро време някой Saving Private Ryan: Battleground. Пу, пепел ми на устата!

Иначе какво й е на LOTR: Conquest? Нищо й няма! Ако ви се блъска по-бутоните без цел и посока, само и само кръв да се лее (дали нямаше виц такъв, а?). Ако ви дреме на шлифера за разни „дребни" несъответствия с Толкиновата класика.

Ако си умирате да газите хобити с урукхаи (о, да, и това го има – в лошковската кампания). Ако сте готови да преглътнете недотам изпипаната графика. Ако можете да изтърпите отегчения до смърт глас на Хюго Уийвинг (онзи същия, дето хем е Мистър Смит, хем Елронд, хем Вендета). Ми тогава това си е игра тъкмо като за вас.

Всичко останало си е професионално изпипано, та дрънка. Друг е въпросът дали уважаващ себе си геймър би трябвало да се бръкне за такъв очеваден капан за грешни пари. За мен това си е класическата система – кино плюс вечеря, плюс...

Само дето тоя път хем вие плащате киното и вечерята, хем после ви... карат да играете Lord of Rings: Conquest.

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

Preview
Жанр: **3rd/1st Person Action**
Издател: **Ubi Soft**
Създател: **Acquire**
Платформа: **Nintendo Wii**
Играчи: **1**
Премиера: **2009**

Ивелин Г. Иванов

Крайно време беше!

Tenchu 4: Shadow Assassins

Това се казва изненада, не мислите ли? Аз лично бях отписал Tenchu. Форевър! Толкова години наред никой така и не опита да направи наистина добро продължение на тази наистина култова PlayStation класика. Издание след издание се опитваше да свири на тънката жица на геймърската носталгия. След серия от къде по-малко, къде повече странни опити да бъде съживена една истинска гейм класика, Tenchu е отново на линия с по-скоро условната четворка след името си и подзаглавието Shadow Assassins. Това малко неочаквано (поне за мен) завръщане е съпроводено от няколко вълнуващи новини, повечето от които – добри. Първата е, че след години лутане между различни екипи, поредицата се завръща при своите създатели – Acquire. Именно това са хората, дали на геймърското братство феноменалното първо издание за PlayStation. Очевадното сходство между заглавията на първия и последния (засега, да се надяваме) Tenchu – "Stealth Assassins"/"Shadow Assassins" едва ли е случайно. Това си е чиста проба заявление – след толкова години лутане, най-после се завръщаме към корените. Ей Богу, крайно време беше! Освен това, очевидно не става въпрос само за голи обещания. Shadow Assassins явно черпи с пълни сили не само от идеите, но и от духа на своя именит предшественик. Преди всичко – главните роли отново са поверени на единствените двама „промъкващи се убийци", заслужили някога да се подвизават достойно в една Tenchu игра – Рикимару и Аяме. Засега няма слухове за изненадващи „скрити персонажи" и слава богу – на кого са му притрябвали?! Acquire очевидно не са забравили и за други две запазени марки на първото издание – завладяващата история и оригиналния саундтрак. Същото може да се каже и за гениално налудничавия каст от злодеи, които нашите двама герои ще трябва справедливо да накажат и този път. Идва ред и на наистина голямата изненада – Tenchu 4 ще бъде издадена единствено в Nintendo Wii формат. Мнозина от вас вероятно ще теглят една благословия на Acquire и на новия издател на поредицата – UbiSoft. Wii не е точно най-популярната игрална платформа в България. Щастливите посетители на миналогодишното Tokyo Game Show обаче твърдят, че всичко това е само за добро. Acquire с присъщия им ентусиазъм очевидно са се възползвали максимално от оригиналната система за управление на последната конзола на Nintendo. Всичко в новата игра – от управлението на менютата, през изпълнението на специалните нинджа акробатики, та чак до такива шантави действия като гасене на факли със струйка вода (не тази струйка вода!) – се изпълнява с махане на Wii контролера насам-натам.

Играта предлага комбинация от гледни точки от трето (основна) и първо (допълнителна) лица. Играещият следи действието през очите на Рикамару и Аяме само по времето на ръкопашните битки. Точно така – заради битките с мечове. Всички твърдят, че управлението на Shadow Assassins е почти безупречно и предлагащо сериозни предизвикателства. Например, важно е не само да парирате атаките навреме, но и как точно ще ги парирате, за да не повредите острието на меча си. Едно от най-големите достойнства на първата игра в поредицата беше, че тя предлага алтернативни пътища за изпълнение на мисиите. Сега тази все още непосилна за куп гейм дивелъпъри „екстра" се завръща и в Tenchu 4. Един от първите босове, например, е дебелак със слабост към хубавите питиета. Играещият може да избере дали да опита да прегази телохранителите му като танк, или пък да се „сприятели" с една от наложниците му и така да се добере до тайно място, откъдето от разстояние да изстреля с тръбичка отрова в чашата с вино на злодея.

Е, драги ми братя по геймпад, явно няма как – ще се купува и Wii...

Превю
Жанр: **Екшън/Приключение**
Издател: **SCEA**
Създател: **Naughty Dog**
Платформа: **PS3**
Премиера: **Края на 2009-та**

Ивелин Г. Иванов

Повече, повече, повече!

Uncharted 2: Among Thieves

Naughty Dog (създатели на Crash Bandicoot, в случай че сте забравили) са вторият най-добър в използването на чужди идеи дивелъпър. (Първият в класацията се казва... я да видим – Blizzard!) Uncharted: Drake's Fortune е най-доброто доказателство за това. Платформър елементи от Prince of Persia, управление а-ла Tomb Raider, прикриване точно като в Gears of War, декори като във Far Cry – списъкът далеч не свършва дотук. И въпреки всичко играта беше страхотна! Това идва да ни каже две неща. Първото е, че не е задължително всеки път да откриваш топлата вода, за да си наистина добър. И второто – иска се специален талант, за да можеш да направиш такъв невероятен коктейл от чужди идеи. Е, Naughty Dog са адски добри и в двете дисциплини. Господ да ги поживи, за което. Защото аман от комплексирани дивелъпъри и техните перманентни напъни за оригиналност заради самата оригиналност.

След като първият Uncharted се продаде в над 2 милиона копия в цял свят (при това по времето, когато PS3 все още изоставаше сериозно в броя продадени конзоли), въпросът беше по-скоро не ДАЛИ ще има продължение, а по-скоро КОГА и КОЛКО ПО-ГОЛЯМ ще е бюджетът му. Анонсът за Uncharted 2: Among Thieves дойде в края на миналата година, а официалният трейлър беше излъчен за пръв по Spike TV малко преди Коледните празници. С този трейлър беше

Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

хвърлена и първата голяма бомба, защото там се показваше нашият добър познайник от първата част Нейтън Дрейк, който си пробива път през... снежна буря! Трябва да сте играли пилотното издание, за да бъдете изненадани, разбира се. Иначе просто няма как да знаете, че действието му се развиваше почти изцяло на тропически остров. Не се наложи да чакаме дълго, преди да разберем от Коледното издание на Game Informer, че в изцяло новия „сетинг" няма нищо случайно и това всъщност е само една от многото екзотични „локации" в продължението на хита от 2007-ма.

Всичко в доста оскъдната, особено в началото, информация за новия проект на Naughty Dog говореше за далеч по-амбициозно начинание. И в основата на всичко това, разбира се, трябваше да има едно далеч по-голямо съкровище. Името Марко Поло да ви говори нещо? Да, точно така, това е легендарният венециански пътешественик от 13-ти век, пребродил Азия надлъж и шир и – което е още по-важно – записал надлежно своите преживявания. Особено цветисти са спомените му за пребиваването в двора на легендарния монголски владетел Кублай Хан, непосредствено преди завръщането на Марко в Европа. В своите мемоари той написал, че на изпроводяк ханът го дарил с флотилия от петнайсет, натъпкани до тавана със съкровища кораба и свита от някакви си... 400 души! От всичко това до пристанището на Венеция достигнал единединствен кораб, а пътешественикът така и не пожелал до края на живота си да разкаже как точно се е разделил с останалата част от даровете на Кублай Хан. Наречен лъжец за пореден път, броени дни преди смъртта си, Поло просто подхвърлил, че в записките си не е описал и половината от онова, което е видял. Интересно, не мислите ли? Звучи точно като работа за Нейтън Дрейк! Оказва се още, че зад съкровището на Марко Поло се крие дори още по-голяма тайна. Тайна, вълнувала хората векове наред – тази за истинското местонахождение на легендарната Шангри Ла (или Шамбала, ако предпочитате). Там, сред всички други чудеса, се крие и магическият камък Синтамани, който може да изпълни всяко желание. Еха! Може би Лукас и Спилбърг трябваше все пак да наемат сценариста на Uncharted 2, вместо да кепазят последния Индиана Джоунс с изтърканите си идеи за извънземни? Не знам за вас, но мен вече ме засърбяха ръцете за новата доза Uncharted. А дори не сме стигнали до подробностите за геймплея.

Всъщност въпросните подробности са доста по-мъгляви от информацията за историята, но това не ги прави по-малко интригуващи. Спомняте си, че едно от най-големите достойнства на първата игра бяха нейните анимации, които караха Нейтън да се движи със завладяваща убедителност из доста реалистично изглеждащата джунгла. Неотдавна вицепрезидентът на Naughty Dog хвърли бомбата с изказването, че първата игра е използвала не повече от 30% от хардуерния потенциал на PlayStation3. С други думи – ако си мислите, че героите ни се движеха добре още тогава, почакайте да видите какво сме ви подготвили в Among Thieves! И не само това. По всичко личи (а щастливите очевидци потвърждават това), че новото издание ще предлага не просто по-мащабни, но и доста по-„интерактивни" декори. Действието на едно от демонстрираните пред журналисти нива се развива сред град в Непал, тъкмо насред унищожителна бомбардировка. Въпросните журналисти твърдят, че това е едно не само от най-убедителните, но и едно от най-динамичните (в смисъл на „непрекъснато променящите се") нива, които са виждали някога. Очевидно хвалбите отново на хора от Naughty Dog, че настоящата „технология" на студиото им позволява да разрушат до основи една сграда буквално под краката на главния герой, не са просто тупане по гърдите. Нещо повече – в новата игра това далеч не е само евтин трик. Непрекъснато променящата се среда е използвана като генератор на поток от интересни ситуации за преодоляване. Някои дори сравняват новопридобитите умения на Дрейк с тези на майстор по паркур, имайки предвид по-скоро елегантността, с която той се движи, отколкото някакви конкретни техники, заимствани от този екстремен градски спорт.

Като цяло едни от най-сериозните комплименти от журналистите, имали щастието да видят ранния „билд" на Among Thieves, е свързан с доста по-добрата спойка между трите основни елемента на геймплея – акробатични изпълнения, промъкване и стрелба. Признавам, че първата игра наистина на моменти изглеждаше като две или дори три отделни игри в обща кутия. И не че това ми отрови кой знае колко от удоволствието, но определено не бих имал нищо против доста по-добре прикрити „шевове" в геймплея. И като си говорим за интересни обещания, последното от тях ме вълнува особено много. Още в Drake's Fortune екипът на Naughty Dog се беше справил чудесно със създаването на усещане не просто за игра, а и за „интерактивно приключение". Това беше наистина една от адски малкото игри, в които това словосъчетание не звучи като евтин маркетингов трик. Затова и съм склонен да се доверя почти безрезервно на същите хора, когато сега ни обещават нови висоти в тази насока. Като начало ще ни бъдат разкрити някои по-„сенчести" страни от характера на главния герой и мотивите, които го движат. Очаквайте още доста по-многопластова история, по-богат „каст" от поддържащи герои, и далеч по-епични мащаби на цялото приключение, при това не само като километраж, който главният герой ще трябва да навърти.

Е, аз съм за. Вие?

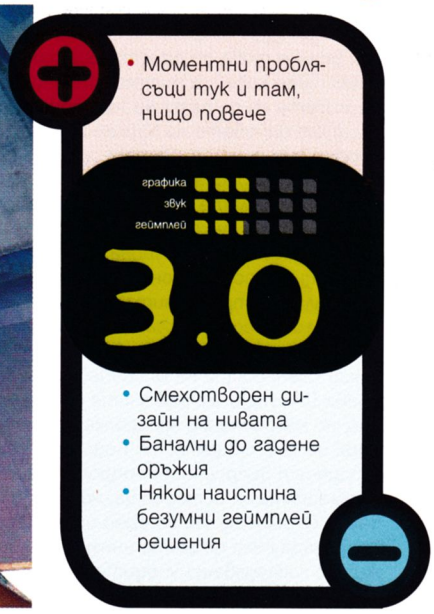
Ревю
Жанр: **Шутър**
Издател: **Gamecock Media Group**
Създател: **Spark Unlimited**
Платформа: **PC, X360, PS3**
Играчи: **1-2**

Ивелин Г. Иванов

Пари нѐма... майсторлък и вдъхновение, също

Legendary

Вероятно сте прочели някое и друго конзолно ревю в PC Mania и вероятно сте наясно с умерената ми погнуса от „големите акули" в бизнеса с развлекателен софтуер. Ей богу, продънил съм ви ушите с това как финансовата логика бавно, но сигурно изтиква оригиналността и вдъхновението от този уникален занаят – правенето на игри. Сега обаче е време да уточня, че монетата си има и обратна страна.
Цялата история около Legendary (защото история определено има) е един чудесен повод за това.
Едва ли не всеки човек, замесен в правенето на този шутър, изповядва поне на думи моята собствена философия – да обърнем гръб на „костюмарите" в гейм бизнеса, за да спасим неговия дух. Издатели на играта например са две независими компании (Gamecock Media и SouthPeak Games, които наскоро купиха Gamecock Media), чийто основатели години наред минаваха за „бунтари" и страстни привърженици на идеята за независими геймдивелъпъри и издатели. Авторите на Legendary пък, Spark Unlimited, са студио, в основата на което са някои от (поредните) бивши продуценти на първите издания на Medal of Honor. (Майко мила, колко народ си оправи живота покрай тази игра!)
Плюс бивши мениджъри от Jim Henson Studios. Звучи точно като в позабравената вече практика на „супер рок" групите, нали? И всички тия люде не са спирали да реват с пълно гърло (през последните кажи-речи десетина години) как ей-сега ще направят невероятни неща, които ще преобърнат гейминдустрията с хастара навън. ОК, няма лошо. Да видим сега какво имате да сложите на масата... Spark Unlimited стартираха с издание на Call of Duty – Finest Hour, последвано от още един, още по-слаб шутър – Turning Point, отново посветен на Втората световна война. За хора с претенции за „оригиналност на всяка цена" това са два доста не-оригинални избора, не мислите ли? Добре, нека да речем, че все пак е трябвало да налеят малко пари в начинанието, преди да започнат с „оригиналната" и „независимата" част от съществуването си. Ето, че идва ред и на Legendary, чийто продуценти на няколко пъти се оплакваха как никой не им давал достатъчно пари, за да могат да осъществят амбициозните си идеи. Затова Spark на няколко пъти били сменяли издателите си.
Претендирам да знам едно и друго за тоя занаят и – повярвайте ми – шансът дивелъпър да иска да смени издателя си, е адски малък. В 99% от случаите е точно обратното – издатели, които виждат, че парите им отиват на вятъра, изриват (кога с по-малко, кога с повече основание) дивелъпъра. А Legendary демонстрира всички белези на игра, способна да погълне бездънни бюджети със завидна лекота. Това е едно зле замислено, зле продуцирано, зле изпълнено и абсолютно „недопечено" на куп места заглавие. А оригиналност, каква оригиналност? Legendary е нещо като енциклопедия на най-изтърканите евтини трикове и банални издънки във FPS жанра. Въобще всичко покрай това начинание намирисва на аматьорщина.
Сега нека да се върнем на мисълта, която ви подхвърлих в началото. Нека да видим с какви заглавия трябва да си мери... пушката Legendary. Ще спомена само две – Resistance 2 и Killzone 2, и дори няма да си правя труда да коментирам. И така, какво бихме искали да играем – претенциозното, некадърно и банално „независимо" издание, или полираните до блясък (във всяко едно отношение), завладяващи продукти на „големия бизнес"?
Хм... труден избор, а? Да бе! Моят съвет към „независимите" творци на игри – хайде да спрем с тупането по гърдите и плоските извинения и да запретнем ръкави за истинска работа, а?!



Изиграй скуката! OZONE игри, конзоли и аксесоари
купи от www.ozone.bg

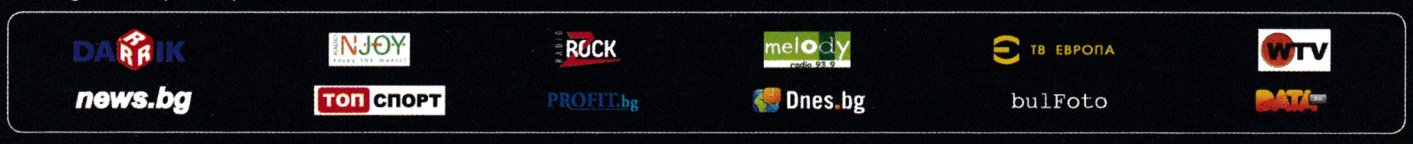
2008 HiEnd Entertainment Product Awards

Втори годишни награди за домашни и преносими устройства за развлечение

Гласувайте и спечелете един от най-иновативните продукти на годината

Apple MacBook Air, Sony XEL-1, Panasonic Lumix GI, LG KC910 Renoir www.hicomm.bg

Медийни партньори:



Мартин Русков и Орлин Широв

С Петър Станимиров за игрите, изкуството и още нещо...

Когато прекарваме часове наред пред някоя адски зарибяваща игра, рядко се замисляме кой, как и защо я е направил. В някои случаи повманиачените играчи знаят фирмите, които правят или разпространяват любимите им игри. Рядко обаче личностите в този бранш получават признанието, което заслужават, защото реално без усилията и таланта на отделните личности много заглавия никога нямаше да бъдат това, което са.
Подтиквани от желанието да скъсим дистанцията между хората извън прожекторите и нашите читатели, с помощта на Мартин Русков ще се опитаме всеки месец да ви представяме хора, реални личности, които масажират кода, рисуват визията, измислят историята и т.н. на вашите любими игри. Ще се опитаме да ви запознаем лично, както с български, така и с чуждестранни геймдизайнери, художници, програмисти и всички останали, които с личните си идеи, дават възможност на нас - геймърите, да прекарваме безсънни нощи пред мониторите.
Решихме да започнем "Зад кулисите" с титана на българския развлекателен арт - Петър Станимиров. Истината за него е, че той е показал и доказал какво може вече пред няколко поколения и каквото и да се каже за него, ще е малко. Нека се запознаем с него, този път в ролята му на артдиректор и водещ художник в Хемимонт Геймс.

PC Mania: Г-н Станимиров, представете се за нашите читатели, ако някои от тях не са чували за вас.
Петър Станимиров: Казвам се Петър Станимиров, художник съм. Ако не са чували, могат да питат майките и бащите си за списание "Дъга" или за книгите на Стивън Кинг. Иначе това, което е най-удобно: отваряш Интернет, пишеш "Петър Станимиров", отиваш на страницата (бел. авт. http://www.peterstan.com) и там пише всичко.

PC Mania: Бил сте и в индустрията с книги-игри...
ПС: Наистина, бях един от първите хора, които започнаха да правят книги-игри, та почти до края на голямото издаване, което беше и крахът на книгите-игри в България. По едно време излизаха по една-две книги на седмица и стана пренасищане на пазара, а от там и отлив.

PC Mania: В момента работите в Хемимонт. Кажете нещо повече за компанията. Кога започнахте?
ПС: Хемимонт Геймс съществува от 2002 г., а преди това компанията се казваше Хемимонт-Смартком – мястото, където е създадена играта „Цар". Аз не участвах в нея, но постъпих в Хемимонт малко след като тя излезе и все още се правеха довършителни работи. Всъщност, първата игра, в която съм участвал лично, е Celtic Kings или „Келтски крале" на български. Иначе сега работим над осмата игра, която правим заедно - през месец март е световната премиера на Grand Ages: Rome.

PC Mania: Разкажете на нашите читатели за процеса на изготвянето на визията на една игра, ако няма нещо тайно, разбира се?
ПС: Ние работим по абсолютно установени световни стандарти, така че няма никаква тайна. Първо трябва да има някаква идея за играта или някой да я поръча. След това дизайн екипът сяда и мисли какъв ще е геймплеят й, след това започва да се прави концепт арт. Първо започват художниците. Концепт артът зависи вече от това колко е времето и каква е поръчката. Понякога може да се проточи да половин година, но обикновено при нас е някъде от порядъка на три-четири месеца.

PC Mania: В игрите на Хемимонт доминират исторически елементи, има ли някаква конкретна причина за това?
ПС: Това е просто случайност. Както е навсякъде по света с един продукт, който е бил успешен. След това издателите залагат на сигурно и искат колкото се може повече да се реализират неща по направения тертип. Както и в киното, и в книгоиздаването, ако едно нещо е много добро, то има, и едно, и две, и три, и четири, и така, докъдето издържи. И това е една от причините. Вече малко множко ни дойде - близо шест игри сме направили с римска тематика! От друга страна обаче (смее се), вече сме специалисти в тази област – Древният Рим няма тайни за нас.

PC Mania: Сигурно това е много важно – човек да познава света, в който твори?
ПС: Да, ако се върнем пак и на предишния въпрос, преди да се започнат концептите, се прави едно много сериозно проучване на тематиката на играта, защото като ще е игра за Древния Рим, хората трябва да виждат Древния Рим, а не някакви измишльотини. Затова много сериозно се работи: търсят се референции, чете се литература, изобщо това е много отговорна работа.

PC Mania: Т.е. във вашия стил на работа вие наблягате на историческа реалистичност?
ПС: По принцип аз и в останалата си работа гледам да съм макси-

Профил

Име: Петър Станимиров
Позиция: артдиректор, водещ художник
Компании: Haemimont-Smartcom (2000-2003), Haemimont Games (2003 до сега)
Проекти: Celtic Kings, Celtic Kings: The Punic Wars (Картаген), Great Battle of Roma, Rising Kingdoms (Вълшебни кралства), Glory of the Roman Empire, Imperium Romanum, Grand Ages: Rome, Tropico 3
Защо точно той: Един от най-опитните художник-илюстратори в България. Всяка родна (а и не само) гейм фирма би искала да се домогне до него, а хиляди негови фенове от няколко поколения се радват на неговите творби.

мално точен и искрен като правя нещо.

PC Mania: Къде тогава идва границата между фантазията и реализма?
ПС: Реализмът си е реализъм, обаче все пак има някакъв сюжет. Също, в игрите, колкото и да ти се иска всичко да изглежда реалистично, например един пантеон, не може да се направи 1:1 с римския, защото има ограничения от техническа гледна точка. Не можеш да си позволиш да ползваш толкова много геометрия в самата игра. Така че се правят много сложни изчисления хем да изглежда както искаш, хем да е по-леко откъм 3D модел.

PC Mania: И все пак обмисляте ли нещо друго, което да е отвъд историческата или псевдо-историческата тематика?
ПС: Да, ние имаме доста такива идеи като фирма. Но ако имаме добра поръчка и тя трябва да се реализира спешно, правим първо нея. А иначе в момента работим над Tropico 3, в която действието се развива в съвремието.

PC Mania: Доколко е добра практика един игрови свят да се използва в различни игри?
ПС: Има две причини, поради които може да се прави това нещо. Едната може да е самият издател, след като направи първата игра, вече се раждат нови идеи как да се доразвие светът и е хубаво, ако всичкото това ще е от полза за играта наистина да се развие. При нас понякога и техниката се движи много бързо и динамично. След като си направил една добра игра, след това визуално и с по-добра техника я правиш още по-хубава.
Например както беше със Celtic Kings имаше 2 раси, след това в Картаген станаха 4, след това третата версия вече беше с 7 раси и беше най-добра от трите игри. Е, все някога трябва да свърши, не може до безкрайност. Но да развиеш съвсем света, е хубаво!

PC Mania: Има ли прости и универсални принципи за развитието на една концепция за игра, например етапи или правила?
ПС: Няма някакви строги правила. Ако играта изисква някакво проучване, то се прави просто задължително. Иначе технологично самият процес протича така: първоначално се правят едни груби скици по зададени теми за играта и това, което се одобри като скици, се разработва вече така, че да може да се изпълни от 3D артистите, художниците, които се занимават с моделиране. Тук специално при нас нещата са доста профилирани, всеки си знае точно с какво се занимава. Доста хора се занимават специално с концепт.

PC Mania: Какви са елементите, които трябва да се концептуализират и визуализират, за да се създаде пълно усещане за света?
ПС: Общо взето са 4-5 неща. Това е енвайърментът (бел. авт. – околната среда), който обхваща терени, дървета, скали, вода; скайбоксите (това са облаци, небета), които може да се правят по различен начин; сгради; единици, хора, животни, други технически средства, ако има автомобили, самолети, разни такива неща и общо взето са това.

PC Mania: Трудно ли е за един художник да работи с програмисти и други технически лица?
ПС: Обикновено в началото, когато художникът не е работил такава работа, е много сложно. Аз си спомням, че като постъпих първата една седмица, изобщо не знаех за какво си говорят тези хора. Все едно си говореха на някакъв друг език, но постепенно се свиква и се уеднаквява речникът, така че сега се разбираме чудесно. Тя работата трябва да се работи, така че с компромиси от едната и другата страна превеждаме кой какво е искал да каже. Защото и художниците, ако решат да се правят на интересни, могат да приказват така, че да не ги разберат програмистите. Целта ни е всъщност да се разбираме и тук като екип сме само приятели. Има и нещо друго – по принцип художниците обичат да се изтъкват, името им да се вижда. В игровата индустрия се работи в много голям екип и се налага всеки от нас да превъзмогне себе си. Не всички успяват да го направят и да се задържат в екипа.

PC Mania: Можете ли да направите някакво сравнение между илюстрациите за книга и рисуването за игри?
ПС: Има общо, но на мен лично от няколко години, откакто съм в тази фирма, ми е много по-интересно да измисля един огромен свят, както се казва, от тревичката и камъчето до съществата, които го населяват. При илюстрацията си доста по-ограничен - все пак е една страничка. В рисуването за компютърните игри можеш да направиш всичко и то да работи, да живее. С две думи - различни неща са, но аз предпочитам това, което правя в момента. Общо взето винаги съм се старал да се занимавам с неща, които да ме привличат.
Престанат ли да са ми интересни, вече минавам на следващото. За моя голяма радост и удоволствие, тук, в игрите специално, досега нямам причина да търся нещо по-различно. Много ми е интересно и приятно да се занимавам с тази работа. Малко повече са ми отговорностите, защото все пак имаме един голям екип от художници. Всичките се обръщат към мен и трябва да се грижа за всичките. Моя задача е да правим хубави и красиви игри.

PC Mania: А какви са ви впечатленията от пазара на игри в България?
ПС: Първата игра, която направихме, „Келтски крале", сами си я издадохме тук в България. Въпреки това смятам, че българинът не е възпитан да дава пари за такива неща. След това направихме втори опит с Картаген. „Вълшебни кралства" беше последната и оттам-насетне не сме издавали на български наши игри. Много жалко, обаче просто е безсмислено. Определено не си заслужава усилието. Иначе е приятно играта да си излезе на български и хората да са доволни, но е нерентабилно и няма кой да поеме този голям разход.

PC Mania: А издавате ли вашите игри на други езици?
ПС: Да, ние работим доста добре с един испански издател (бел. авт. FX Interactive). Те са издавали всички игри, които сме направили досега. Даже в Испания имаме златни и платинени издания. В България нищо не се знае за това. Понякога се получава така, че колкото и добро желание да има човек, обстоятелствата го принуждават да не работи за страната, в която живее. Понякога оставам с впечатлението, че много малко хора знаят колко игри сме направили и коя ни е последната игра, даже и феновете, даже и списанията.

PC Mania: Какво ви очаква след Grand Ages: Rome, който споменахте за началото на 2009 г.?
ПС: 2009г. – Tropico 3. Тази година ще излезе. (показва рендери) Това са съвсем първоначални идеи как аз си представям, че ще изглежда играта. Съвсем реалистична.

PC Mania: Навява някои спомени.
ПС: Без да визираме конкретна държава, това е бананова република и тук-таме се виждат соцелементи.

Стоян Спахиев

Core i7 – затвърждаване на първенството

Преминаването от процесори, използващи Pentium 4 ядро, към такива, базирани на Core2, Intel успяха да си възвърнат първенството при настолните процесори. Core2 бе наследник на успешните Core процесори за преносими компютри, които за разлика от Pentium 4 не залагаха на високи тактови честоти, а на извършването на повече изчисления на всеки един такт – стратегия, възприета от AMD с Athlon и Athlon64, които значително изпреварваха тогавашните Pentium 4. В края на 2008-ма бе обявен наследникът на Core2 – Core i7. Освен върхови постижения при производителността на настолните компютри от новото процесорно ядро на Intel се очаква да донесе чрез представителите си сред Xeon фамилията и първенство в сегмента на многопроцесорните сървъри и работни станции, където в момента все още най-мощните платформи използват AMD Opteron.

Core i7 - Nehalem

Архитектурата на новите процесори на Intel е с кодовото наименование „Nehalem". Официалното наименование на първите модели с Nehalem архитектура е „Core i7" и показва връзката с предишните „Core2" процесори, но цифрата 7 засега не е получила разумно обяснение от Intel. Nehalem притежава достатъчно промени в сравнение с Core2 (Penryn) и с някои уговорки би могъл да бъде класифициран като "следващо поколение", но то със сигурност няма да бъде „седмо" – след Pentium Pro/II/III (P6, 6-то поколение x86) се появиха P7 (Itanium, който не е x86-съвместим), Pentium4/D (Net Brust, 7-мо поколение x86, коренно различни от P6), Pentium M и Core (мобилни процесори, близки до P6), настоящите Core2 (значително еволюирали P6, следващо поколение x86, т.е. осмо) и чак след тях идва ред на Core i7 (които могат да се класифицират като силно модифицирани Core2). Инструкцията CPUID, която дава информация за процесора, връща резултат „6" при всички процесори от Pentium Pro до Core i7 с изключение на базираните на Pentium 4, т.е. изглежда инженерният и маркетинговият отдели имат пълна независимост – всеки си поддържа негова номерация, „оптимална" за постигане на поставените задачи. Резултатът CPUID=6 помага на софтуера да използва подходящ за наличния процесор програмен код, докато наименованието "i7" най-вероятно се очаква да си пасне добре с очаквания Windows 7 (и съответната рекламна кампания), чието наименование само по себе си буди недоумение (особено имайки предвид, че командата „ver" засега връща резултат „6.1"). От друга страна, до момента обявените Core i7 са в горния ценови диапазон и затова е възможно да се окаже, че останалата част от Nehalem серията ще бъде с имена i5, i3 и т.н., което би обяснило наименованието i7 (т.е. седмицата няма нищо общо с „поколението" на процесора).

След като Intel заимстваха от своите конкуренти методиката за обозначение на процесорите с моделни номера (вместо тактова честота) и x86-64 инструкциите при Nehalem е възприето и последното нововъведение на AMD, което все още липсваше на Intel при Core2 – вграденият северен мост с контролери за достъп до паметта и високоскоростни серийни интерфейси за връзка с останалите елементи на системата. По този начин се елиминира последното предимство, което AMD Opteron държеше спрямо Intel Xeon при многоцокълните сървъри.

Подобно на Phenom и Core i7 представлява четириядрен процесор, състоящ се от една единствена силициева пластина, върху която са разположени четирите процесорни ядра заедно с обща кеш памет от трето ниво (L3), споделена между всички ядра и използвана за бърз обмен на данни помежду им. За разлика от Phenom/Core i7 при досегашните Core2 Quad процесорните ядра бяха разделени на две двойки като комуникацията между ядра от различни двойки ставаше посредством бавната външна процесорна шина.

При прехода от Pentium4 към Core2 една от възможностите на P4 не намери място в новите процесори – HyperThreading. Intel обозначават с HT възможността на процесорното ядро да се представя пред операционната система като две отделни ядра (реално и виртуално) и съответно да изпълнява по две софтуерни „нишки". Естествено, производителността не се подобрява толкова, колкото при добавянето на истинско второ ядро, но все пак виртуалното такова спомага да се натоварят неизползваните в даден момент изчислителни блокове (в редки случаи се наблюдава и лек спад в производителността). Съвременните операционни системи разпознават реалните от виртуалните ядра и първо натоварват всички налични реални като, едва когато те са заети, започват да разпределят задачи и на виртуалните (т.е. няма риск пълноценни ядра да останат неизползвани и да се загуби от потенциалния изчислителен капацитет). HyperThreading се завръща при Core i7 и съответно тези процесори изглеждат за софтуера като осем отделни ядра (от които всъщност четири са физически и още четири се дължат на HT).

В Core i7 наборът инструкции за мултимедийна обработка SSE4 е разширен с още 7 нови (наречени SSE4.2, една от инст-

рукциите е POPCNT, добавена заедно с SSE4a при Phenom) в допълнение към наличните при 45nm Core2 моделите 47 SSE4.1. Броят на основните изчислителни блокове при Core i7 се запазва същият като при Core2, но с някои вътрешни промени. Core2/i7 могат да декодират по 1 сложна и 3 прости x86 инструкции. Декодираните инструкции се подават съответно на 6 порта. Към всеки от портовете са свързани от 1 до 3 изчислителни блока. Core2/i7 имат общо: два AGU (адресни), три ALU (целочислени – един пълен и два само за някои функции), три SSE (128bit), четири за операции с плаваща запетая (128bit FADD, 128bit FMUL/FDIV, два AGU) и съответно при подходящи инструкции могат да изпълнят до три 128bit SSE, три целочислени или четири с плаваща запетая. В Core i7 е подобрен алгоритъмът за предварително откриване на разклонения в кода включително чрез увеличение на някои буфери, подобрени са възможностите за групиране на по няколко инструкции с цел по-бърза обработка – поддържаните инструкции са с няколко повече, но освен това групирането, вече се поддържа и в 64-битов режим.

Според текущите планове на Intel последователността на разработка на процесори е следната: новите по-фини производствени технологии се въвеждат, използвайки по-старо изпитано процесорно ядро с малки изменения (Core2 65nm към 45nm), а около година (но с тенденция да стане година и половина или повече) по-късно, използвайки вече изпитаната технология се пуска процесор с по-сериозни нововъведения.

Core i7 се произвежда чрез добре познатата на Intel 45nm технология (съответно притежава доста разлики в сравнение с Core2) и е изграден от 731 милиона транзистора, заемащи 263 кв.мм площ. За сравнение двете пластини, съставляващи 45nm Core2 Quad с 2x6MB L2 кеш общо, заемат 214 кв.мм площ и са изградени от 820 милиона транзистора (общият брой транзистори при Core i7 е по-малък основно заради по-малкия обем кеш памет, а пък по-малката му плътност транзистори/кв. мм спомага за по-лесно охлаждане и се дължи на промените в начина на изграждане на тази памет). Phenom се произвежда чрез по-стара 65nm технология и е изграден от 450 милиона транзистора, заемащи 285 кв.мм площ.

Кеш паметта от първо ниво (L1) при Core i7 е със същия обем като при Core2 (всяко ядро има по 32KB за данни и 32KB за инструкции). Phenom има двойно по-голям L1 кеш (по 64KB+64KB на ядро). Кешът от второ ниво (L2) е индивидуален за всяко ядро (за разлика от Core2, където две ядра споделят общ L2 кеш с обем до 6MB) и е с обем 256KB, който изглежда твърде малък в сравнение с този на Core2 и дори Phenom (по 512KB на ядро), но това донякъде се компенсира чрез добавянето на 8MB кеш от трето ниво (L3), който е споделен между четирите ядра (Phenom има 2MB L3 кеш, споделен по същия начин, а Core2 няма L3 кеш). При Intel съдържанието на кешовете от по-ниско ниво се дублира в тези от по-високо (ускорявайки достъпа и търсенето), т.е. Core2 Quad може да поеме до 12MB информация (2x6MB L2), а Core i7 – до 8MB (L3). При AMD няма такова дублиране, т.е. за сметка на малко по-бавен достъп се използва обемът на всички нива кеш – при Phenom X4 това прави общо 4,5MB (4x128KB L1 + 4x512KB L2 + 2MB L3). Макар L1 обемът при Core i7 да се запазва същият като при Core2 достъпът до него е с един цикъл на изчакване по-бавен (4 за Core i7 срещу 3 за Core2 и Phenom) заради увеличените буфери TLB (подпомагащи ефективното приложение на HyperThreading), увеличената енергоефективност (кеш паметите при Core i7 използват 8-транзисторната схема на Atom) и възможността за цялостно изключване на кеш паметта (също с цел да се пести енергия, когато няма нужда от върхова производителност). Същата схема се използва и за L2 кеша на Core i7, но тъй като по принцип с увеличаване на обема на кеш паметта се забавя достъпът до нея, Core i7 е с по-бърз L2 кеш (11 цикъла) от 45nm Core2 (15 цикъла, колкото са и при Phenom).

При Core i7 кеш паметта от трето ниво заедно с контролерите за достъп до паметта и QPI интерфейсите (QuickPath Interconnect) формират северния мост на системата (наречен от Intel „un-core регион" – в противовес на четирите ядра заедно с L1 и L2 кеш паметите им). Core i7 използва един базов сигнал с тактова честота (133 MHz за обявените до момента модели), от която чрез различни множители се формират честотите на процесорните ядра, на северния мост, на QPI интерфейсите и на RAM паметта. Intel (както и AMD по отношение на Phenom) не са обявили изрично какви интерфейси използват вътрешно между L2 и L3 (т.е. между ядрата и северния мост), както и между L3 и останалите компоненти, но можем да предполагаме, че поне една от двете връзки използва 64-битов AGLT+ интерфейс (EV6 при Phenom), познат като процесорна шина (FSB) при досегашните Core2. EV6/AGLT+ работят с удвояване/учетворяване (DDR/QPB) при външните си варианти, но при Phenom/Core i7 би следвало да се използва честотата на северния мост без DDR/QPB.

Core i7 използва две основни захранващи напрежения – за северния мост и за процесорните ядра (също като Phenom, ако се постави в Socket AM2+ дъно). За разлика от Phenom, при които всяко от процесорните ядра може да работи на различна тактова честота, при Core i7 и четирите ядра работят с една и съща, но за сметка на това, ако липсва натоварване, може да се изключва захранването към всяко поотделно. Това ста-

DFI LanParty UT X58-T3eH8

Дънната платка DFI LanParty UT X58-T3eH8 използва чипсет Intel X58 Express. Дъното разполага с безвентилаторно охлаждане на южния мост, северния мост, регулаторите на напрежение и идва заедно с допълнителен радиатор за монтаж до северния мост или извън кутията през задната планка, един SPI BIOS чип (с изведен SPI интерфейс за запис, но все пак по-неудобно в сравнение с моделите с два чипа, единият от които е защитен) и предоставя следните входно/изходни възможности: 2 бр. PCI слота, 3 бр. PCI Express 2.0 x16 слота (поддържа се както SLI, така и CrossFire многоплатковa работа в режими x16/x16/x0 или x16/x8/x8), 1 бр. PCI Express x4 слот, изводи за 6 бр. USB2.0 портове, 1 бр. FireWire 1394a порт, IrDA/ConsumerIR порт, сериен порт, изводи за шест вентилатора (пет 3- и един 4-проводен) и извод за връзка с включената в комплекта задна планка със звуков контролер (Realtek HDAudio ALC889 24bit/192kHz, 108dB, 6 бр. аналогови стерео куплунзи - за 7+1 колонки, микрофон и Line-In; коаксиални SPDIF вход и изход; вътрешни изводи за оптичен SPDIF вход и изход); външен чип JMB363, предоставящ един UltraATA/133 порт (за две IDE устройства) и два SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0 и 1); още шест SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0, 1, 0+1 и 5) – от чипсета, един флопи порт; шест DDR-II слота (три канала); заден панел с портове за PS/2 мишка и клавиатура, 6 бр. USB2.0 порта, 1 бр. FireWire 1394a порт и 2 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps порта (PCIe Marvell 88E8052 и 88E8053). Освен всичко това дъното има PC Speaker, 16-сегментна LED индикация, reset и power бутони, които при определена последователност на натискане служат и изчистване на CMOS, като интересното в случая е, че същата последователност може да се използва и с reset и power бутоните на кутията. В окомплектовката са включени IDE, флопи и четири SATA кабела (заедно с Molex-към-SATA преходници за захранване), Cross Fire, SLI и 3-way SLI адаптери, термопаста, джъмпери с удобен захват и конектор за удобно включване на кабелите от предния панел на кутията. Документацията относно хардуера е приемлива, но няма никакво описание на BIOS настройките.

Производителност (Intel)	6/6	Най-мощната платформа поддържа както SLI, така и CrossFire
Производителност в класа 400-800 лв.	6/6	Производителност без конкуренция
Функционалност	4/6	+ SPDIF In и Out изводи + два Gigabit Ethernet контролера – няма седми PCI/e слот, а дори да имаше,мястото му би се заело от задната планка със звуковия контролер, тъй като дъното няма изводи за колонки – няма external SATA изводи
Уникалност /Специфични свойства	1/6	+ LED индикация и бутони за улеснена работа без кутия + SATA портове под 90 градуса (за безпрепятствено включване на кабелите)
Оползотворяване на елементите	5/6	+ възможност за поставяне на три видео платки, чиито охладители заемат пространството над съседните PCI/e слотове – три PCIe x1 линии са недостъпни

PCmania mark 22/30

със съдействието на "Солитрон"

Цена: около 655 лв.

ва възможно благодарение на добавените транзистори в ключов режим, чрез които Core i7 може да прекъсва захранването на много от своите елементи (ядра, QPI линии, отделни блокове вътре в ядрата и т.н.) - важна придобивка към Enchanced Intel SpeedStep Technology (EIST) режимите за пестене на енергия.

Също както при Phenom, вграденият северен мост на Core i7 работи на по-ниска тактова честота в сравнение с тази на процесорните ядра (за разлика от Athlon64, при който целият чип работи с една и съща тактова честота), но естествено, въпреки това достъпът до вградения L3 кеш е много по-бърз в сравнение с този до външната памет. Core2 няма нито L3 кеш, нито вграден контролер за достъп до паметта и при него достъпът се забавя около 160 цикъла. Phenom използва L3 кеш с около 50 цикъла и вграден контролер с около 105 цикъла. L3 кешът при Core i7 е малко по-бърз (около 40 цикъла забавяне), а контролерът му за достъп до паметта работи също като Phenom с около 105 цикъла.

QPI интерфейсите са близки по функционалност до HyperTransport (ако Intel не държаха толкова много на затворените платформи, можеха със същия успех да използват вече отдавна наложилия се HyperTransport интерфейс) - бързи серийни канали за връзка, използващи диференциални сигнали, работещи с удвояване на тактовата честота (DDR) и предаващи по 16-бита информация на такт и в двете посоки едновременно (full duplex). Физически интерфейсът се състои от 21 взаимозаменяеми (т.е. комуникацията не спира при отпадане на някой от тях) приемопредавателя (всеки с по 2 извода за приемане и 2 за предаване), но от тях 2 се използват за корекция на грешките, 2 за протоколни данни и 1 за тактовия сигнал. QPI също като HT има възможност за разделяне на връзката на повече на брой по-тесни такива (HT по принцип предлага и 32-битов вариант, който обаче засега не се използва от AMD; най-вероятно и QPI би могла да се разшири). QPI поддържа четири режима на работа - първоначално стартиране (работи на половината от базовата честота на процесора), нормален (работи на пълната си тактова честота и с активирани всички линии), енергоспестяващ (почти всички линии са изключени) и изключен (всички линии, вкл. и тактовата са изключени - за ситуации, при които няма комуникация между процесора и периферните устройства - тъй като процесорът основно работи с RAM паметта, чийто контролер е вграден при Core i7 тези ситуации се срещат доста по-често в сравнение с Core 2). Четириядрените Nehalem имат два QPI интерфейса, но при Core i7 единият е деактивиран (той ще се използва за бъдещите двуцокълни Xeon системи).

Core i7 притежава три контролера за DDR3 памет и официално поддържа скорост до 533MHz/1066 DDR (8.5GB/s на канал, общо 25.6GB/s пропускателен капацитет - колкото при двуканалния X48 с DDR3, работеща на 800MHz/1600DDR). Повечето дънни платки ще бъдат с по 6 DIMM слота, но някои по-евтини модели ще имат 4 (колкото при досегашните 2-канални чипсети и процесори), при които, ако се използва четвъртият, се получава дисбаланс в обемите, което не е препоръчително. За съжаление повечето настоящи приложения все още не успяват да оползотворят добавения трети канал и производителността почти не се влияе от това дали се използват два или три канала памет. Скоростта на паметта при Core i7 е сравнително консервативна при наличието на официални стандарти от JEDEC за DDR3 до 800 MHz/1600DDR, както и на overclock-модули с още по-високи честоти. Най-вероятно в бъдеще ще се появят процесори с по-бърза памет, но така или иначе разликата в производителността между 1066DDR и 1600DDR (каквито множители се поддържат и от настоящите Core i7, макар и неофициално) при триканалния Core i7 е 3-5% при масовите приложения и само в редки случаи достига над 10%. След като ATI въведоха OverDrive при Radeon, а AMD - Advanced Clock Calibration в SB750/ Phenom не е учудващо, че и Intel направиха своя „технология за автоматичен overclock" (Turbo Boost). Когато Core i7 работи с всичките си 4 ядра, но все пак не е достигнал определени граници на температура и консумация на ток, тактовата му честота се увеличава с една базова стъпка (по подразбиране 133MHz) спрямо основната, а ако границите не са достигнати и е активно само едно ядро - честотата се увеличава с две стъпки спрямо основната. По този начин ефективността на Core i7 се увеличава, дори ако използваният софтуер не може да се възползва пълноценно от повече от едно или две ядра. Ръка за ръка с TurboBoost върви и друга не толкова рекламирана функция на Core i7 - ограничение на консумирания ток - ако консумацията надхвърли дадена стойност (100A), тактовата честота се намалява. За щастие е предвидена възможност тази функция да се изключи в BIOS и съответно да не пречи при overclock, особено с използване на охлаждания различни от въздушно.

Платформата

Заради вградения северен мост Core i7 използва нов цокъл - LGA 1366 и съответно нови охладители, нови чипсети и нови дънни платки (които заедно с все още скъпата DDR3 памет правят удоволствието да притежаваш най-бързия процесор още по-скъпо). Засега има обявен един-единствен чипсет с QPI - Intel X58, а освен това Intel отказват да дадат лицензи на nVidia, SiS и VIA за новия интерфейс. Конфликтите на Intel с nVidia и VIA са многобройни, но изглежда е дошъл моментът, в който Intel смятат, че повече нямат нужда от „чужди" чипсети - досегашното им партньорство със SiS е достатъчно добро, за да се появят два модела Intel дънни платки със SiS 662. Очаква се QPI да се използва и при Itanium процесорите, а там в момента малкото сървъри, които се предлагат използват чипсети на съответния производител (HP, IBM и т.н.) и много рядко Intel E8870 - съответно може би производителите на Itanium сървъри все пак ще получат QPI лицензи.

Intel X58 се състои от два елемента - южния мост ICH10R (използван заедно с P4x/G4x), наречен "Input/Output Controller Hub" и X58 PCI Express „тунелен чип", наречен "Input Output Hub" (IOH) от Intel. X58 се произвежда чрез остарялата вече 130nm технология (и съответно консумира повече енергия в сравнение с P45) разполага с един QPI интерфейс, поддържащ скорост до 3200MHz/6400DDR за връзка с Core i7; два PCIe 2.0 x4 контролера - единият се използва в 1.0 режим за DMI връзка с южния мост ICH10, а другият - за PCIe x4 или два x2 слота; два PCIe 2.0 x16 контролера, които могат да се разделят на 4 бр. x 8 или 8 бр. x 4 слотове. AMD разрешават работата на Radeon в CrossFireX режим при X58 (дву-, три- и четирипланкови конфигурации), а nVidia продължават с изкуствените ограничения: след като разбраха, че няма да могат да направят QPI nForce, първо предложиха SLI да се поддържа чрез добавянето на nF200 PCIe комутаторен чип (използван при nF780) към дънните платки. Този подход все още е възможен (дори има единдва обявени модела с X58 и nF200), но има няколко недостатъка (допълнителният чип заема място, отделя топлина и струва пари) и нито едно предимство, затова nVidia бяха принудени да предприемат безпрецедентна стъпка - премахнаха блокировката в драйверите за активиране на SLI (вкл. 3-way и QuadSLI) при X58. За съжаление „освобождението" не е пълно - то важи само за модели дънни платки, преминали „сертифициране от nVidia" и производителите на тези модели плащат лицензионна такса на nVidia (естествено значително по-малка от стойността на nF200). Това означава, че всички X58 дъна поддържат CrossFireX, а някои от тях - и SLI. През 2009-та се очакват нови процесори, базирани на Nehalem и предназначени за средния и нисък ценови клас, които ще използват различен цокъл и ще имат вградени в корпуса PCIe и графичен контролери (нещо като Core i7+G45) и съответно ще използват като чипсет само ICH10 или негов наследник.

Core i7 модели

Засега са обявени три модела - 965 Extreme, 940 и 920. Extreme моделът се отличава от останалите по това, че е с отключени множители за тактовите честоти за по-лесен overclock - при другите повишаването на честотите става единствено чрез увеличаването на базовия тактов сигнал (както при Phenom или чрез промяната на честотата на процесорната шина при Core2). Core i7 920 работи на 2.66GHz със северен мост на 2.13GHz и QPI на 2400 MHz/4800DDR (19.2GB/s, повече от HT на настоящите Phenom процесори, въпреки че чипсетите му поддържат до 2600MHz/ 5200DDR, т.е. 20.8GB/s). Core i7 940 работи съответно на 2.93 GHz, 2.13GHz и 2400MHz/4800 DDR. Core i7 965 работи съответно на 3.2GHz, 2.66GHz и 3200MHz/6400DDR (25.6GB/s). И

трите модела се водят с TDP (Thermal Design Power) рейтинг от 130W, но той вече е съвсем изкривен – освен че не отразява максималното възможно теоретично натоварване, а реално достижимото такова, в него не са включени около 45W, които отиват за захранване на всички елементи извън четирите процесорни ядра. От друга страна благодарение на множеството подобрения в посока намаляване на консумацията Core i7 965 (3.2GHz) консумира по-малко енергия от Core2 QX 9770 (3.2GHz). Основен принос за това има решението на Intel да се върне към изцяло CMOS дизайн (при който консумацията на енергия е по-малка за сметка на по-ниски тактови честоти и повече площ, заета от транзисторите).
При младшите модели 920 и 940 съответстващите им по тактова честота C2Quad консумират по-малко, тъй като работят с по-ниски напрежения – изглежда ще трябва да мине малко време, преди да се появят Nehalem варианти за мобилни компютри (когато Intel се почувстват достатъчно уверени да намалят захранващото напрежение), но когато това стане – батериите със сигурност ще издържат по-дълго.
Производителността на Core i7 в масовите приложения е с около 5-10% по-висока от C2Quad, работещ на същата честота, а при 3D приложения и видеообработка – с 20-40%.
Тези резултати превръщат Core i7 в безспорно най-бързия x86 процесор и вдигат летвата все по-високо за AMD, които трябва да се потрудили значително, за да се надяват да запазят конкурентоспособността си през 2009-та.

Основни параметри на някои модели процесори и техните платформи

Процесор	Цокъл (гнездо)	Произв. технология	Ядра, брой	GHz	Системна шина		Използваем кеш	RAM памет, синхронно[2]		I/O, GB/s	Цена, $[3]
					MHz	GB/s[1]		Тип	GB/s		
Celeron 420	LGA775	65nm	1	1.6GHz	800	6,4	64K + 512K	PC3-6400	12,8	2	няма ги
Celeron 430	LGA775	65nm	1	1.8GHz	800	6,4	64K + 512K	PC3-6400	12,8	2	34$
Celeron 440	LGA775	65nm	1	2GHz	800	6,4	64K + 512K	PC3-6400	12,8	2	44$
Celeron 450	LGA775	65nm	1	2.2GHz	800	6,4	64K + 512K	PC3-6400	12,8	2	53$
Celeron E1200	LGA775	65nm	2	1.6GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 512K	PC3-6400	12,8	2	43$
Pentium E2140	LGA775	65nm	2	1.6GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 1M	PC3-6400	12,8	2	няма ги
Pentium E2160	LGA775	65nm	2	1.8GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 1M	PC3-6400	12,8	2	няма ги
Core 2 Duo E4300	LGA775	65nm	2	1.8GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 2M	PC3-6400	12,8	2	няма ги
Core 2 Duo E6300	LGA775	65nm	2	1.86GHz	1066	8,5	2x 64K + 1x 2M	PC3-8500	17,1	2	няма ги
Core 2 Duo E6320	LGA775	65nm	2	1.86GHz	1066	8,5	2x 64K + 1x 4M	PC3-8500	17,1	2	няма ги
Celeron E1400	LGA775	65nm	2	2GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 512K	PC3-6400	12,8	2	53$
Pentium E2180	LGA775	65nm	2	2GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 1M	PC3-6400	12,8	2	64$
Core 2 Duo E4400	LGA775	65nm	2	2GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 2M	PC3-6400	12,8	2	няма ги
Core 2 Duo E6400	LGA775	65nm	2	2.13GHz	1066	8,5	2x 64K + 1x 2M	PC3-8500	17,1	2	няма ги
Core 2 Duo E6420	LGA775	65nm	2	2.13GHz	1066	8,5	2x 64K + 1x 4M	PC3-8500	17,1	2	няма ги
Celeron E1500	LGA775	65nm	2	2.2GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 512K	PC3-6400	12,8	2	53$
Pentium E2200	LGA775	65nm	2	2.2GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 1M	PC3-6400	12,8	2	64$
Core 2 Duo E4500	LGA775	65nm	2	2.2GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 2M	PC3-6400	12,8	2	няма ги
Core 2 Duo E6550	LGA775	65nm	2	2.33GHz	1333	10,7	2x 64K + 1x 4M	PC3-10600	21,3	2	няма ги
Pentium E2220	LGA775	65nm	2	2.4GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 1M	PC3-6400	12,8	2	74$
Core 2 Duo E4600	LGA775	65nm	2	2.4GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 2M	PC3-6400	12,8	2	няма ги
Core 2 Duo E6600	LGA775	65nm	2	2.4GHz	1066	8,5	2x 64K + 1x 4M	PC3-8500	17,1	2	няма ги
Pentium E5200	LGA775	45nm	2	2.5GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 2M	PC3-6400	12,8	2	84$
Core 2 Duo E7200	LGA775	45nm	2	2.53GHz	1066	8,5	2x 64K + 1x 3M	PC3-8500	17,1	2	113$
Pentium E5300	LGA775	45nm	2	2.6GHz	800	6,4	2x 64K + 1x 2M	PC3-6400	12,8	2	86$
Core 2 Duo E7300	LGA775	45nm	2	2.66GHz	1066	8,5	2x 64K + 1x 3M	PC3-8500	17,1	2	113$
Core 2 Duo E6700	LGA775	65nm	2	2.66GHz	1066	8,5	2x 64K + 1x 4M	PC3-8500	17,1	2	няма ги
Core 2 Duo E6750	LGA775	65nm	2	2.66GHz	1333	10,7	2x 64K + 1x 4M	PC3-10600	21,3	2	няма ги
Core 2 Duo E8200	LGA775	45nm	2	2.66GHz	1333	10,7	2x 64K + 1x 6M	PC3-10600	21,3	2	няма ги
Core 2 Duo E7400	LGA775	45nm	2	2.8GHz	1066	8,5	2x 64K + 1x 3M	PC3-8500	17,1	2	133$
Core 2 Duo E8300	LGA775	45nm	2	2.83GHz	1333	10,7	2x 64K + 1x 6M	PC3-10600	21,3	2	163$
Core 2 Extreme X6800	LGA775	65nm	2	2.93GHz	1066	8,5	2x 64K + 1x 4M	PC3-8500	17,1	2	няма ги
Core 2 Duo E6850	LGA775	65nm	2	3GHz	1333	10,7	2x 64K + 1x 4M	PC3-10600	21,3	2	няма ги
Core 2 Duo E8400	LGA775	45nm	2	3GHz	1333	10,7	2x 64K + 1x 6M	PC3-10600	21,3	2	163$
Core 2 Duo E8500	LGA775	45nm	2	3.16GHz	1333	10,7	2x 64K + 1x 6M	PC3-10600	21,3	2	183$
Core 2 Duo E8600	LGA775	45nm	2	3.33GHz	1333	10,7	2x 64K + 1x 6M	PC3-10600	21,3	2	266$
Core 2 Quad Q8200	LGA775	45nm	4	2.33GHz	1333	10,7	4x 64K + 2x 2M	PC3-10600	21,3	2	193$
Core 2 Quad Q6600	LGA775	65nm	4	2.4GHz	1066	8,5	4x 64K + 2x 4M	PC3-8500	17,1	2	183$
Core 2 Quad Q8300	LGA775	45nm	4	2.5GHz	1333	10,7	4x 64K + 2x 2M	PC3-10600	21,3	2	224$
Core 2 Quad Q9300	LGA775	45nm	4	2.5GHz	1333	10,7	4x 64K + 2x 3M	PC3-10600	21,3	2	266$
Core 2 Quad Q9400	LGA775	45nm	4	2.66GHz	1333	10,7	4x 64K + 2x 3M	PC3-10600	21,3	2	266$
Core 2 Extreme QX/Q6700	LGA775	65nm	4	2.66GHz	1066	8,5	4x 64K + 2x 4M	PC3-8500	17,1	2	няма ги
Core 2 Quad Q9450	LGA775	45nm	4	2.66GHz	1333	10,7	4x 64K + 2x 6M	PC3-10600	21,3	2	няма ги
Core 2 Quad Q9550	LGA775	45nm	4	2.83GHz	1333	10,7	4x 64K + 2x 6M	PC3-10600	21,3	2	316$
Core 2 Extreme QX6800	LGA775	65nm	4	2.93GHz	1066	8,5	4x 64K + 2x 4M	PC3-8500	17,1	2	няма ги
Core 2 Extreme QX6850	LGA775	65nm	4	3GHz	1333	10,7	4x 64K + 2x 4M	PC3-10600	21,3	2	няма ги
Core 2 Extreme QX/Q9650	LGA775	45nm	4	3GHz	1333	10,7	4x 64K + 2x 6M	PC3-10600	21,3	2	999$/530$
Core 2 Extrema QX9770/9775	LGA775/771	45nm	4	3.2GHz	1600	12,8	4x 64K + 2x 6M	PC3-12800	25,6	2	1399$/1499$
Core i7 920	**LGA1366**	**45nm**	**4**	**2.66GHz**	**2133**	**17,1**	**4x 64K + 4x 256K + 8M**	**PC3-8500**	**25,6**	**19,2**	**284$**
Core i7 940	**LGA1366**	**45nm**	**4**	**2.93GHz**	**2133**	**17,1**	**4x 64K + 4x 256K + 8M**	**PC3-8500**	**25,6**	**19,2**	**562$**

1. Системната шина и контролерът на паметта при Athlon64/Phenom и Core i7 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при P4, Core2 и останалите процесори) се използват HyperTransport или QuickPath Interconnect връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).
2. Синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; пропускателният капацитет (графа „GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост контролера (може да работи на малко по-ниска тактова честота). Когато контролерът е в чипсета (а не в процесора), са дадени данни за най-добрия чипсет за съответната платформа. Когато контролерът е в процесора, са дадени данни за най-бързия тип памет, който се поддържа.
3. Повечето от цените важат при покупка на минимум 1000 броя.

Пламен Димитров

Пипни ме тук, и тук, и тук...

Еволюцията на сензорните екрани

Хората, живели преди петдесетина години, са си представяли бъдещето като едно доста интересно място. Според тях двадесет и първи век е щял да бъде изпълнен от летящи коли, роботи-прислужници и говорещи холограми, а всички дейности ще извършват само с мисъл или най-малкото с едно докосване с пръст. По техните изчисления, до края на второто хилядолетие човечеството вече трябваше да е завладяло десетки планети, или поне Марс и Луната, както и да се е срещнало с поне пет извънземни цивилизации и/или посетители от бъдещето.
Ние, които всъщност живеем във въпросния двадесет и първи век, разбира се, знаем, че всичко това се е

оказало невярно

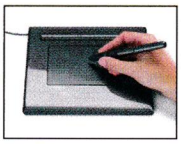
Все още сме приклещени на една-единствена пренаселена планета, все още се бутаме по задръствания с наземните си коли, а зелените човечета ни посещават само след солидно количество упойващи вещества (ако успеят да си намерят място между розовите слончета). Но в редки случаи, популярните вярвания и идеи имат навика да дават тласък на напълно реалната наука. Вярно, от Икар до първия самолет ни делят някакви си 2000+ години, но накрая успяхме, нали? Една такава технология са сензорните екрани, или на английски – touchscreen. Както вече нямаме нужда от телефони с шайба – помните ли ги изобщо? – така и скоро може би изобщо няма да имаме нужда от бутони. Цели повърхности ще са нашите бутони, правейки възможностите за развитие на интерфейса на практика безкрайни... Но да не избързваме. Всъщност

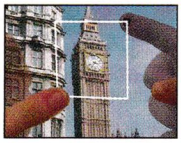
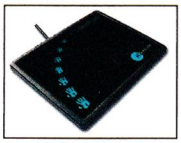
touchscreen технологията не е толкова нова

колкото си мислят повечето хора. Разработки по въпроса са направени още през шейсетте години на миналия век и са станали известни на широката публика десетина години по-късно. Разполагани са в различни терминали, банкомати и т.н. За първи комерсиален тъчскрийн компютър се смята HP-150 – реално той няма сензорен екран в съвременния смисъл на думата, а девет инчов дисплей, обграден с инфрачервени детектори, които засичат местоположението на всеки непрозрачен обект на екрана. Какво пък, пак се брои.
Както обикновено става с новите и готини технологии, очакванията били този вид екрани да се превърнат в стандарт съвсем скоро. И може би са щели... ако не е имало една фундаментална грешка в дизайна им. Грешката е свързана отчасти и с човешката анатомия и устройството на тялото. Ранните тъчскрийн устройства били доста масивни и имало нужда да се закачват на стени или други вертикални повърхности, като потребителите протягат ръка напред и работят с тях. Това обаче причинява ефект, наречен "ръка на горила". Ако човек държи ръката си във въздуха пред себе си без опора, скоро ще започне да усеща, че тя натежава и движенията ѝ загубват прецизност – все едно имате ръка на горила. Това още веднъж демонстрира склонността на учените да дават невероятно глупави наименования на адски прости неща. Това неудобство не е проблем при банкомати и други подобни устройства, защото обикновено не работите с тях достатъчно дълго, за да се появи страничният ефект (освен може би в дните за заплата). Продължителната работа с тъчскрийн устройства обаче била почти невъзможна. Така джаджите със сензорен екран като че ли били обречени да запълнят една малка и почти незначителна ниша и да потънат в забвение...
Последните десетилетия обаче доведоха до скорострелна миниатюризация на технологиите, които ползваме. В момента един съвременен смартфон е по-мощен от обикновен компютър, произведен през деветдесетте.

Създаването на малки тъчскрийн устройства вече било възможно

на теория, но никой не виждал защо да си дава зор да го прави на практика. Патентите за технологията били изтекли и всеки можел да сглобява машинарийки със сензорни екрани. Истинският удар на пазара обаче е нанесен през 2007 г. с появата на един много специален телефон – небезизвестния iPhone. След месеци хайп, масирана рекламна кампания и обичайните бръвтвежи на фанатизирани фенове, Apple представя на света своя първи опит в мобилните телефони. Успехът е



1963	1971	1977	1983	1983	1999	2004
Смята се за началото на технологията	Сам Хърст измисля и прави първия тъчскрийн дигитайзер	Фирмата EloTouch пуска в производство тъчскрийн таблет	Hewlett-Packard изкарват модела HP-150 - първия с тъчскрин	Пиер Велнер патентова технологията мултитъч	Фирмата FingerWorks започва да произвежда iGesture Pad и TouchStream клавиатура	Apple пускат IPhone и еволюцията продължава и до днес

невероятен – над 270,000 бройки са продадени в първите тридесет часа. Хората са привлечени от интересния интерфейс, готиния дизайн и от цялостната дандания около телефона. Разбира се, не липсват и критики – към днешните стандарти iPhone е един доста слаб смартфон. Камерата му е едва 2 мегапиксела, батерията не може да се подменя, първоначалният вариант дори не поддържа 3G мрежи (въпреки че това е оправено в следващата версия). Освен това е прекалено скъп дори за западняците, а в България никой мобилен оператор все още няма сключен договор с Apple и можете да се сдобиете с него на доста солидна цена, включваща и разкодирането му. Като цяло той не предлага почти нищо, което някой друг телефон да не може да прави. С изключение на един детайл – при него е използвана multi-touch технология, която ви позволява да боравите с повече от един пръст. iPhone може и да е просто скъпа играчка, но той павира пътя за тъчскрийн технологията към масовите потребители. Сега, в началото на 2009 г., положението е друго. Вече повечето големи играчи на пазара на мобилни телефони предлагат модели с тъчскрийн. Очаква се в света да бъдат продадени 178 милиона телефона със сензорен екран до 2011 г. Вече се появиха неща като BlackBerry Storm, LG Renoir, HTC Touch и други, а в най-скоро бъдеще можем да очакваме джаджи като Palm Pre, които хвърлят ръкавицата на iPhone. И всички те, разбира се, не разчитат единствено на touchscreen технологията, за да се съревновават с отрочето на Стив Джобс и компания, но без нея те нямаше да видят бял свят.

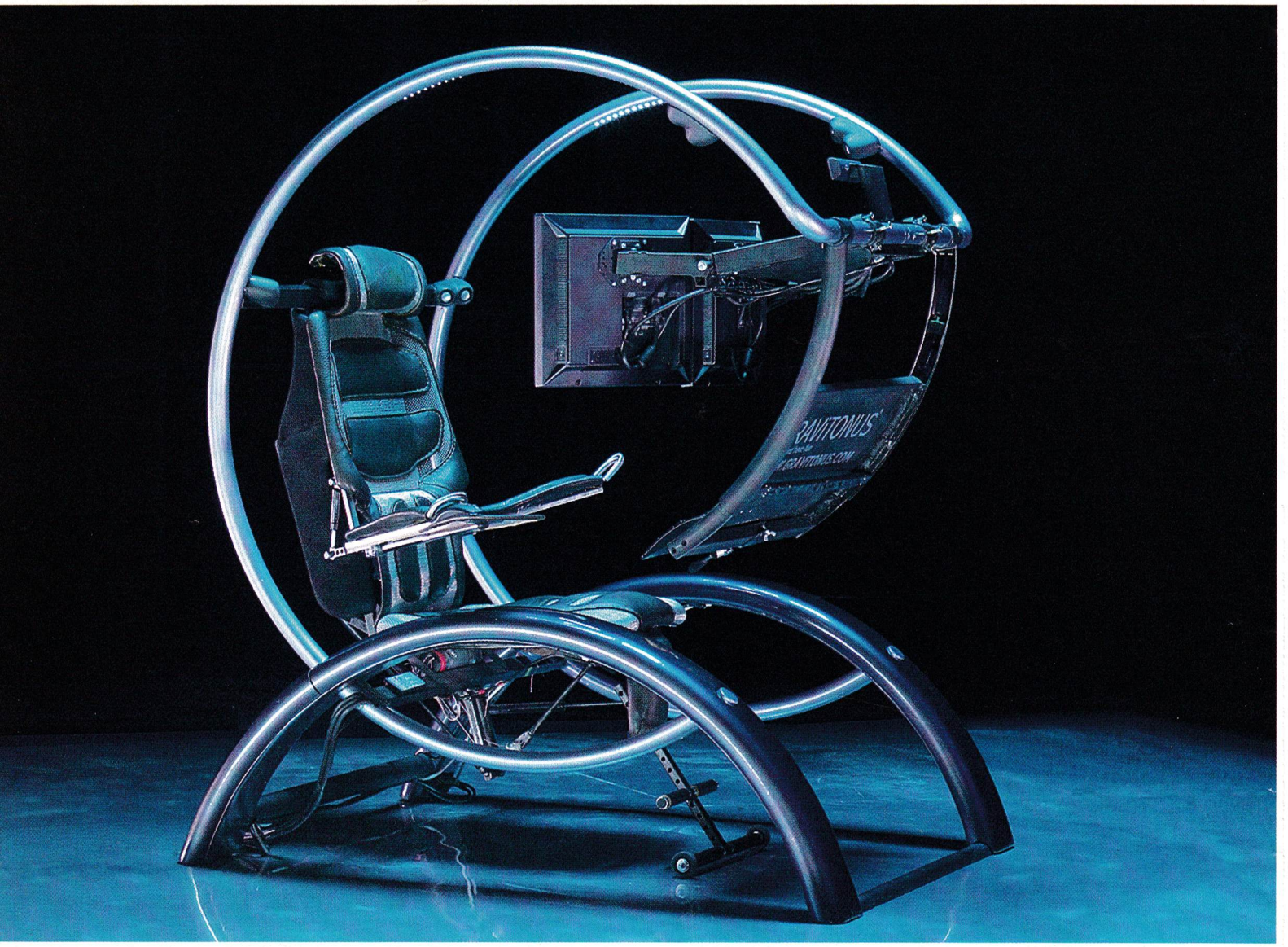
Тъч-манията не се изчерпва с телефоните

джобната конзола Nintendo DS също разчита на нея за голяма част от игрите, които можете да разцъквате на нея. Какво ни носи бъдещето? С риск да се изложа като хората от миналото, които описах в началото – бъдещето ще е доста интересно. Преди известно време Microsoft демонстрираха технологията MS Surface – маса, представляваща един голям сензорен екран. Идеята ѝ е малко по-различна от тази на останалите тъчскрийн устройства и се опитва да превърне технологията в нещо практично, вместо само интересно. Представете си например, че в ресторант оставите чаша на масата – повърхността ще реагира и сама ще прецени дали имате нужда да ви бъде долято, без нужда да викате сервитьора. Сериозно удобство или рай за печелещите от консуматорското общество – решете сами. Някои идеи съвсем премахват нуждата да пипате каквото и да било – наскоро Hitachi демонстрираха първия си прототип на телевизор, който се управлява само с жестове. Помахайте му и ще тръгне. Плеснете с ръце и ще се изключи. Явно сме на крачка от това никога повече да не станем от канапетата си, дори за дистанционно. Общо взето, бъдещето изглежда обещаващо и осезаемо безбутонно.

А сега ни дайте летящите коли най-накрая!

Георги Панайотов

CES 2009 - пир по време на чума



Завърши най-голямото изложение на потребителска техника. Дали световната криза ще се отрази на high-tech пазара?

На 11 януари в Лас Вегас закри врати тазгодишното изложение Consumer Electronics Show 2009. В рамките на три дни в Града на порока бяха събрани всички джаджи и концепции, заради които е измислен терминът "Cutting edge". В контраст с вълненията около встъпването на американския президент в длъжност и икономическата криза, изложението бе по-богато от минали години и за пореден път показа смесица от зациклили, развиващи се и напълно новаторски концепции.

Според официалния доклад на организаторите на изложението, тази година в CES 2009 са участвали около 2700 компании, от които 300 гостуват в Лас Вегас за първи път. В рамките на цялото експо са показани над 20 000 нови продукта и технологии. Това напълно срути прогнозите, плъзнали из нета, че тази година изложението ще е двойно по-слабо представено. Цифрите съответстват с тези от миналата година. Единствената разлика е, че тази година площта, на която се помещаваше технологичният панаир, бе с пет процента по-малко - 158 000 квадратни метра. Освен това бе по-слабо посетен, в рамките на трите дни през витрините му са минали 110 000 души, докато CES 2008 бе уважен от 31 000 повече, но стига сухи статистики и обобщения и да си минем на основното ястие:

Мобилността е все по-модерна

Централно място на CES 2009 бе отделено на преносимите компютри. Лаптопи от всякакъв калибър - от новите поколения нетбуци, през стандартните машинки до гигантските 17 и 19-инчови ентъртейнмънт и гейм модели, които малко или много видяхте и на страниците на PC Mania.
В играта с мини компютърчетата се включи и Sony, която представи "най-лекия в света 8-инчов ноутбук". Е, японците наистина имат с какво да се гордеят – Vaio Lifestyle PC е 635 грама, с което изпреварва 7-инчовия Asus Eee PC и теглото му от 920.
Asus от своя страна не стояха да гледат какво се случва и на CES 2009 представиха новите Eee PC-та - Eee PC T91 и T101. Като пионери в този сегмент, нямаше как да не са и първите, сложили сензорен екран в нетбук... и то с multitouch технологията и GPS модул. Двата модела са съответно с 9 и 10-инчови дисплеи, което беше отдавна чакано, но в същото време доближава нетбуците опасно близо до стандартните лаптопи и намалява времето им на автономност на батерии - две от основните им качества.
Asus представи и работещ прототип на Eee PC 1004DN. В него уникалните елемента са два. За първи път в нетбук е монтирано оптично устройство, с което мъничетата еволюират от обикновено екранче с wi-fi модул и клавиатура към все по-сериозни машинки, даващи възможност за сериозна работа и забавления в компактна опаковка. Втората изненада бе инсталираният чип чипсет Intel GN40 и процесор Intel Atom N280, които се очакваха към края на пролетта.
ViewSonic, които по-възрастните сред вас помнят от зората на PC-тата с брутално повтарящите се реклами на монитори с папагалчета, май също иска да намаже от пазара за нетбуци и обяви VieBook. Снабден с 10.2-инчов дисплей и 1.6 гигахерцов процесор Intel Atom.
Via пък отказва да влезе в мейнстрийма и трите нетбука, които компанията представи, са с нейни собствени процесори, вместо пенкилерния Atom. Единият дори води първенството по най-голям дисплей (11 инча), въпреки че Windows Vista не е най-добрият избор за OS.
На CES 2009 бе представено и свързващото звено между нетбуците и ултра тънките бизнес лаптопи, като MacBook Air. MSI се изфука с MSI X-Slim. 1.3 килограмова машинка с 13,4-инчов дисплей и новаторски дизайн на шасито, скосяващо се от 20 до 6 милиметра в дебелина.
Dell също представиха конкурент на MacBook Air. Лаптопът Adamo е първият от този клас в елитната серия на компанията, която все още пази в тайна техническите му характеристики и остави хората да цъкат с език пред дизайна му.

Най-добрите сред най-добрите

През последните четири години списание Cnet провеждат анкета сред посетителите на експото, за да разберат какво ги е впечатлило най-много и кои от продуктите смятат за най-добри. Гласуването се провежда в няколко десетки категории, сред които мобилни телефони, смартфони, преносими и настолни компютри, цифрова фото, видео и ТВ техника и др.
От всички се избират най-добрата джаджа на изложението. През 2009 г. победителят в тази номинация стана смартфонът Palm Pre. Заел и челната позиция в категория мобилни "телефони и смартфони".
Основният коз за заграбването на наградата на Palm Pre не е сензорният му дисплей, нито слайд-вадещата се qwerty клавиатура, а новата операционна система Palm webOS. Тя е оптимизирана за работа и мултимедия в уеб среда, въпреки че критиците обявиха интерфейса ѝ за копие на този в Apple iPhone и независимата платформа Google Android.
За най-добрата джаджа в категория "Цифрова фото и видео техника" бе определен фотоапаратът на Sony - Cyber-Shot DSC-G3. Освен впечатляващите технологии, натъпкани в миниатюрното му тяло, са оценени и вграденият Wi-Fi модул и браузър, позволяващ директно да качвате снимките си в нет галерията си. Фотоапаратът дава и достъп до сайта Sony Easy Upload Home Page, чрез който още по-бързо да качите видео и фото файлове в Shutterfly, Picasa Web Albums, YouTube и др. В момента, в който го направите, вашите френдове ще получат известие на мейла си за това.

10110111

Въпреки че CES е изложение за потребителска електроника, най-очакваната новост, представена на него през 2009 година стана софтуерен продукт. А именно - бета версията на операционната система Window$ 7.

CES

След четиригодишно съществуване се очаква всеки да знае какво точно е CES, но ако не си всеки, ето малко допълнително инфо. За момента това е най-голямото изложение за модерна и high-tech потребителска техника, провеждащо се в Лас Вегас. В сравнение с мащабите му Байт Експо е седмична сбирщина на кварталния кръжок по радио конструиране. Струва си посещението, пък било и само заради мацките на него. Започва съществуването си през далечната 1978 г. под името Winter Consumer Electronics Show, когато се провежда два пъти годишно пак в Лас Вегас. Губи позициите си, след като първите няколко ЕЗ-та се провеждат по същото време и тотално убиват посещаемостта му. Експото се възражда през 2005 г. в нов формат, в който е познат и до днес. До момента на шоуто са се случвали едни от най-значимите за IT света събития. Samsung показа 102-инчовата си плазма, Philips представиха ambilight серията от телевизори, шоуто се превърна и в ринг за спаринга между HD DVD и Blu-Ray форматите.
Ентусиасти дори са събрали в гид 10 жизненоважни за посещението му съвета. Сред тях са да се обърне внимание на обувките, какъв багаж да се носи и как да планирате разглеждането на двата милиона квадратни метра експозиционна площ (без да броим паркинга).

Sony Cyber-Shot DSC-G3

Sony Cyber-Shot DSC-G3 не е първият фотоапарат с Wi-Fi, но това е първата, предлагаща лесен достъп и ъплоуд на снимки софтуер, както и перфектно съотношение производителност/ качество, за да се превърне в най-запомнящия се. Въпреки че оптиката му е малка (2.2 мм обектив), апаратчето разполага с 10 мегапиксела сензор, 4x оптичен зуум и 4 гигабайта памет. Гърбът пък му е зает от 3.5 инчов тъчскрийн дисплей. Цената му е колкото на entry level DSLR боди без обектив - 500 долара.

Новият шеф на Microsoft, Стив Балмър, направи просторно превю на новия продукт на компанията, разказвайки някои от новите й възможности. Самата бета версия бе качена за свободен даунлоуд на 9-ти януари и явно Microsoft не са очаквали толкова голям интерес към нея, тъй като сървърите им не се справиха с натоварването и увиснаха, показвайки жизнерадостен син екран на създателите си (така компютрите показват среден пръст!).
Очакваше се Apple да създаде някаква интрига сред софтуерните новини от изложението, но това не се случи. Няколко дни преди откриването на CES в Лас Вегас се провежда Macworld. Организираното от самата компания експо е платформата, използвана от Apple, за да анонсира и представи новите си продукти, така че за CES просто не остава нищо вълнуващо за показване. Но тази година, нямаше и изненади като iPhone и MacBook Air, представени на Macworld в предишните години. Дори самият Стив Джобс го пренебрегна, изпращайки на свое място маркетинговия вицепрезидент на Appel - Фил Фишър. Дори се говори, че през 2010 Macworld ще се проведе без Apple, а това само по себе си поставя под съмнение съществуването на самото експо.

LOL...whut?

Освен банални хардуерни платки и чипове, стандартни хендхелд устройства и десетки

квадратни сантиметри от плазмени дисплеи, на всяко едно изложение има група от... нестандартни устройства, варващи от USB плюшено мече, което говори с гласа на майка ти (!!!) до неща, за които не искаме да мислим, а ако го правим се питаме "Господи, защо?!". CES 2009 не направи изключение и тази година посетителите му също имаха повод за сащисване. Първото безумие, привлякло вниманието ни, е държачката за телефон Cell-Mate Hands-Free. Това е свръхтехнологична и свръхрекламирана от създателите революция, която ще измести Bluetooth слушалките... или поне така им се иска. В пристъп на мазохизъм, може и да замениш лекото и удобно хендсфрий с гигантска ламаринена скоба, с която да закачиш мобилния си телефон към главата. Няма да се впускаме в подробности, защо изобретението не трябва да съществува, просто ще споменем, че ако използваш тиксо, за да си залепиш мобилния към бузата, ще постигнеш същия, но доста по-евтин и не по-малко абсурден ефект.
Следващото безумие е услугата за Wi-Fi стрийм FyreTV. В общи линии, срещу цената на устройството и месечна такса от десетина долара получаваш качествен порно стрийм на всяка позиция в стаята си. Ако те мързи да се домъкнеш до лаптопа/PC-то си, разбира се. Явно обаче само ние мислим, че това е напълно безумно и компанията реализира добри продажби, защото на CES 2009 обеща до няколко месеца да пусне и HD версия на устройството.
Последната "Златна малинка" на експото бе вентилатор с монтирани тонколони. Не изглежда никак зле на пръв поглед, дори опцията за синхронизация с други тонколони е впечатляваща. Но на втори поглед получаваш моно тонколона, която буквално духа. Подхилквайте се сега колкото си щете.
В същата категория, но без безумния фактор, попада новата G серия от гейминг аксесоари на Logitech. Свръх-технологичен комплект от най-доброто, което можеш да получиш за парите си на пазара в момента. В него са включени клавиатурата G19, съраунд саунд слушалките G35 Surround и лазерният мишок G9. Като се тегли чертата, получаваш 7.1 канален звук, 5000 dpi лазерни клавиши и привличащ погледите дизайн (контролен терминал в Star Trek). Клавиатурата ще се харчи за около 200 долара парчето, слушалките за 130, а мишока за около 100. Очаквайте ги на пазара в края на март.
Върхът на гейм нърдщината пък бе специален комплект от футуристично изглеждащ стол с три дисплея пред погледа ти, мишка, клавиатура и слот за PC. В iClubby, приличаш на Нео от матрицата и в общи линии това е целта на продукта - да те изолира максимално добре от заобикалящия те свят, докато си размекваш мозъка с поредното видео удоволствие. Уви, прототипът едва ли ще стане много популярен у нас, заради цената и размерите си. Той обаче ни накара за пореден път да се замислим, че в момента, в който се измисли адекватен виртуален заместител на секса, човешкият вид ще се заличи като такъв до три поколения.
Естествено, разказаното до тук е една миниатюрна частичка от цялата феерия от шумотевица, светлини и нови технологии, която е CES. Догодина пак, а дотогава - следете темите на броя и жълтите страници. Както знаете, в тях винаги сме с едни гърди напред, дори пред производителите на продуктите, които разглеждаме.

Vaio Lifestyle PC

Новият Intel Atom Z процесор се настани удобно в последната джаджа на Sony, която за сега изглежда доста впечатляващо. 2 гигабайта RAM, 1.33 Ghz процесор и гигантски хард диск... естествено, всички Vaio-та са нелепо скъпи и този не прави изключение с цената си от 900 долара, което малко убива концепцията на нетбука, а именно - ултраевтин и преносим лаптоп. От друга страна, този е първенец по автономност, като на батерии може да изкара до четири часа, а ако си закупите и по-голямата батерия ще получите още 4 часа, за сбор от 12. От средата на следващия месец нетбукът трябва да е на пазара, а единственото, което ни направи негативно впечатление, е премахването на стандартния тъч пад. Освен че в момента е най-лекият нетбук на пазара, той е и един от първите с GPS модул с изключение на стандартните Wi-Fi, Bluetooth. Дисплеят му е с резолюция 1600x768, което е леко безумно при 8 инча, но пък добавя и HD етикета към него.

Palm Pre

Ок, това наистина спира дъха. Всички бяха адски скептични към мобилната платформа webOS, построена на ядрото на Linux, но на CES 2009 се убедиха, че притесненията им са били безпочвени.
Смартфонът е 3.1 инчов дисплей, 8 гигабайта вградена памет и слот за флаш карти, а 3.2-мегапикселовата камера на гърба му го прави и удобен заместител на low-end фотоапарат. Телефонът поддържа GSM и CDMA мрежите. Освен това разполага с вече превърналите се в стандарт за този клас хендхелд устройства Wi-Fi, GPS и 3G модули.
Готиното на webOS е, че е изцяло замислен и оптимизиран за работа в нета. Книгата с телефонни контакти например има опция за синхронизация с контактите ти във Facebook и Gmail. Операционната система е отворена и за нея може да се прави софтуер на основата на JavaScript, HTML и CSS без да е нужна специална благословия от страна на Palm.

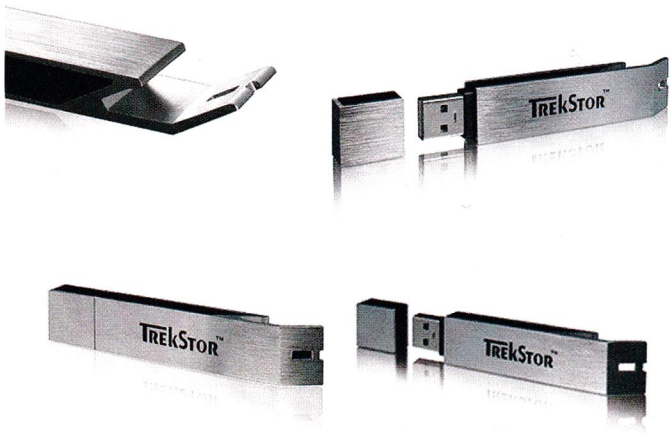
Toshiba Qosmio X300-130

В началото на миналата година Toshiba се развихри и приложи една много яростна и агресивна пазарна политика на пазара на лаптопи. Фирмата предложи десетки модели от low до high end решения, а Satelite серията стана една от най-продаваните в България. Единственото, което оставаше да напълнят портфолиото си (след като предложиха и еквивален на MacBook Air), бе изцяло геймърска машина и нетбук. И докато мини компютърчето все още го няма, то изцяло гейминг бренда лаптопи на Toshiba е вече факт. Qosmio е серия от мултимедийни лаптопи, специално оптимизирани за забавление и ей богу, добре са направени. Освен това освен тях и XPS серията на DELL в България не се внасят други (ой, дистрибуторите - искаме Alienware - капиш?). X300-130 е топ моделът от Qosmio серията. Лаптопът е впечатляващ във всяко едно отношение, започвайки от шасито. В личната ми класация това е вторият най-добре изглеждащ лаптоп с наистина впечатляващ дизайн. На първо място е Acer Ferari, но нека си го признаем - дори дървено кубче с логото с кончето на него ще изглежда добре.
Qosmio-то е със скосен дизайн и страшно секси извивки по цялото шаси. Дизайнерите са избрали комбинация от червен и черен лак за оформянето му и крайният резултат наистина прилича на спортен болид, а не на парче компютърна технология. Черешката е капакът на лаптопа, който буквално е запален. В същото време дизайнерите са пипали много внимателно с допълнителното осветление и са открили точния баланс между визуалното кресчендо и кичът. Крайният резултат е, че в момента, в който отворите някъде лаптопа, всички погледи се вперват в него.
Никога не съм си мислил, че по толкова банален начин (страхотна визия) компютър ще спечели сърцето ми. Всичко в лаптопа е компилация от най-доброто на пазара. Използваните материали за клавиатурата, подложката за ръце под нея и маус пада са висококачествени и премахват запотяването от ръцете. Биолокът е разположен на удобно място и е трудно да го активирате случайно. Единственият недостатък на бляскавото лакирано покритие е, че може да направи всеки криминалист щастлив, заради прилепчивостта на пръстови отпечатъци по него. Лаптопите на Toshiba винаги са предлагали изключително добър звук, благодарение на използваните от компанията Harman Kardon тонколони. В X300-130 има четири, както и един subwoofer за пълен съраунд звук. Дисплеят е с размер 17 инча и native резолюция от 1440x900, използвайки Toshiba TruBrite технологията за яркост. Справя се чудесно с игри, въпреки че контраст факторът му е доста висок за фото обработка и цветовете изглеждат леко по-остри и студени, отколкото са в реалност.
Хардуерната мощ на Qosmio-то се базира на Centrino 2 процесора на 2.4 гигахерца, 4 гигабайта DDR3 памет и GeForce 9700M GTS видео ускорител. Носят се слухове, че следващият Qosmio ще е с два, в Sli режим, но за момента този е достатъчен. Натоварен на максимум, лаптопът държи стабилно високо количество кадри в секунда под DX 10 и няма никакви проблеми с температура, дори без допълнителна система за охлаждане, което е силно впечатляващо. Проблем при много от гейм и стандартните лаптопи е, че в момента, в който го разкачите от захранването, автоматично производителността им спада, за да се пести енергия. Не и при този. Ако изненадващо ви спре тока, ще имате още около час стабилна игра, без компромис във визията и скоростта ѝ. Ако пък просто използвате лаптопа за пишеща машина по време на път, батерията ви дава около два часа функционалност.
Сред екстрите в лаптопа са стандартните Bluetooth и Wi-Fi модули, DVD-RW, 4 USB порта, опция за ъпгрейд на RAM-та до 8 гигабайта рам и редовният пакет от софтуер, предоставен безплатно към всички лаптопи на Toshiba, като Google Earth, Picasa и много други полезни джаджки. А споменахме ли, че визията му е страшен магнит за погледи?

Toshiba Qosmio X300-130 се продава за: 3599 лв.
Със съдействието на: Plesio

TREKSTOR 51312

Trekstor 51312 е двугигабайтова флаш памет, с която могат да се отварят бутилки. Толкоз, в общи линии с това се изчерпва описанието на една флаш памет. В смисъл - какво толкова да се каже? Чип, в екстра пластмасов (в случая екстра здрав алуминиев калъф), който се ръгва в единият край на компютъра и за момента е най-сигурният начин за защита на данните, заради пълната липса на подвижни части в него. Естествено, винаги има опцията да изгори или да минете с валяк през него... но те са по-редки от опцията да ти посегне птицечовка в разплодителния си период. Все пак Trekstor 51312 има няколко уникални характеристики. Очевидният е отварачката в единия му край. Това прави флашчето перфектно за комбинация с FM car transmiter, тъй като хем си носите музичка, хем не правите някакви геройства с камъни, вилици и ножове при отварянето на бирените бутилки по време на екскурзия. От друга, подсиленият му алуминиев корпус прави флашката теоретично неунищожима. Решихме да я подложим на няколко теста, стандартни за опасностите, които всяка една флашка може да преживее. Изпуснахме я "случайно" от масата (метър и половина разстояние), и от осмия етаж. Оцеля, като последният тест най-много ни притесни, тъй като сътресението можеше да откачи чипа от USB преходника. След това я метнахме срещу стената, сложихме гореща чаша кафе и най-накрая я използвахме като отверка. Крайният резултат беше една доста поочукана, но все още работеща без забележки флашка. Екстремният тест бе набутване в пералня + центрофуга (колко често се случва да си забравите флаша в джоба на дънките, а?). Тук вече успяхме да я убием, но след разглобяване и сериозен анализ се оказа, че чипът е непокътнат, а USB конекторът се е задръстил с прах за пране и просто прави лош контакт. Уви, след това така и не успяхме да я сглобим отново - така че, ако искате хипер издръжлива флашка, която между другото отваря и бутилки - това е вашият избор.

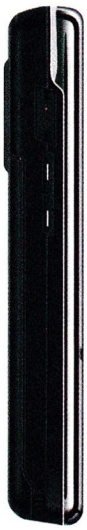


Trekstor 51312 се предлага за около 25 лв.
Със съдействието на: "Вали Компютърс"

GAOXINQI H69

Ако не сте чували за производителя ГаоКсинк, спокойно - ние също не бяхме чували. За това любопитството ни беше повече от обикновеното, когато разпакетирахме едно от предложенията им за GSM. Като дизайн H69 е почти пълно копие на Nokia N73. Принципно китайците го имат този навик да прекопират разни неща, но в случая са сложили уникалния си пръст, правейки визията на телефона им малко по-нестандартна. Клавиатурата, вместо да е в 3 колонки от по 4 клавиша е с 4 колонки от по 3 клавиша, което лекинко обърква, особено ако сте свикнали да пишете бързо без да си гледате ръцете.
Целият телефон е от алуминиеви и метални сплави, което го прави А: тежък; В: издръжлив; С: удобен за предумишлено убийство. Вместо стандартно зарядно телефонът разполага със система от кабел, който можете да включите директно в него и после към PC-то, през USB порта. Или да закачите кабела към USB-токов преходник, а другият му край да закачите за слот, в който се слага батерията.
Колко често ви се е случвало да трябва да презаредите телефона си, докато сте на работа, а да сте оставили зарядното в къщи? H69 може да използва за зарядно абсолютно всяко PC. Интересно е, че в кутията на телефона има брутално нискокачествен гейм контролер с D Пад и 8 бутона. Този, конкретно като изпълнение, е пълен шит, но пък идеята за подобен телефонен аксесоар определено ми хареса. Надявам се скоро да го видя в Bluetooth версия и за други телефони. Телефонът използва Java система от менюта (на български), поддържа две сим карти и има тъчскрийн дисплей, ако не искате да пипате клавиатурата. Лови радио, плейва mp3-ки и видео. Уви, материалите, използвани в него, отговарят на цената му, така че не очаквайте touchscreen-а да е като този на iPhone.

GaoXinqi H69 се продава за около: 249 лв.
Със съдействието на: IDS България



DIVA FX79

От доста отдавна не бяхме разглеждали роден продукт в екстремната тестова лаборатория на PC Mania. Шокирани от тази мисъл, взехме Diva FX79 - мултимедиен плейър с хиляда и една опции. Първото ни впечатление от комплекта в кутията беше екстра USB към ток зарядно, и минималистичната брошурка с инструкции. Обезкуражени от ситните и кофти напечатани думички и уверени в уменията ни по разнищване и разбиране на всякакви джаджи, я подминахме със снизходителна усмивка. Дизайнът на плейъра е почти директен rip off на този на музикалните Nokia слайдър телефони (само дето е с по-голямо екранче). На предния панел има точно три бутона за работа с менютата и скип/връщане на песен. На долния му... ъъм, ръб са слотът за USB кабела, който действа като зарядно и естествено за прехвърляне на инфо от компа към плейъра, on/off бутон и стандартен жак за слушалки. Предлаганите в комплекта са ок, като качество на звука, но пък се изхлузват от ухото досадно често. До аудио порта е и слотът за Micro SD карта, даваща потенциал за разширяване на паметта на плейъра от 2 до 4 гигабайта. Целият плейър е от метал и ламарина, което го прави изключително издръжлив при ежедневна употреба, пък макар и малко тежък. Малък проблем е, че бутоните са трудни за натискане. 3-инчовият дисплей е с много добро качество. Клиповете и филмите изглеждат добре, текстът от е-книги или обикновени .txt файлове се чете ясно, а има опция и за auto scroll и смяна на подредбата му от хоризонтална във вертикална. Всички менюта са на български и макар и малко объркващи на по-сериозно разглеждане (от големи, красиви бутони минават на серия от малки линийки с опции), са лесни за усвояване.

Плейърът плейва MP3, WMA, WAV, FLC и APE медийни формати, може да отваря JPEG, GIF и BMP изображения и да записва в WAV формат, като диктофон. В случай че ви омръзне, плейлистата ви разполага и с FM радио. Което, откъдето и да го погледнеш, е стряскащо добра оферта за цената му.

Diva FX79 се продава за около 99 лв.
в Handy и Metro с подарък Micro SD 2GB
Със съдействието на: http://topdigital.bg

A4TECH DOLBY GAMING

Окей, събрали сте парички за турбо PC или лаптоп и сте си го взели. В цялата олелия обаче сте пропуснали момента с тонколоните. Не стерео джаджките за по 15 лева парчето, а хубава 5.1 саунд система например. Какво се прави в такъв момент? Оправяте се с каквото имате или инвестирате в едни турбо слушалки. Те, освен че ви дават възможността да чуете музиката, филмите и игрите си като хората, имат и допълнителното качество да не озвучават целия апартамент, което е безапелационно удобство, в случай че не живеете сами.

A4Tech Dolby Gaming постига на пръв поглед невъзможното в два източника на звук (лява и дясна слушалка) да набута 7 + 1 канален аудио поток. Всъщност технически това наистина е невъзможно, дори при няколко спийкъра в слушалка - стереото си е стерео. Но разположението на спийкърите и софтуерният контрол над тях успява повече от успешно да емулира мултиканално аудио. Самите слушалки са бая големи и прилепват напълно към ухото, давайки достатъчна сила на звука да си отвеете мозъка през носа (нали ушите са запушени). Големите миди над спийкърите изолират солидно всякакъв околен шум, и доставят музиката кристално чиста, директно в главата ви. Приятен е ефектът на басовете, разтреперващи ушите ви

Предложеният към пакета софтуер дава опция за 27 саунд ефекта, които да активирате независимо от софтуера, използван за възпроизвеждане на музиката. В игрите ефектите са още по-брутални. Активирайте леко ехо и кънтеж, тип тунел в Dead Space и тотално влизате в атмосферата на хорьра. Допълнителните бонуси са закачалка за слушалки, която да монтирате на кутията на PC-то или монитора си, както и микрофон за Скайп разговори.

A4Tech Dolby Gaming се продава за около: 45 лв.
Със съдействието на: "Вали Компютърс"

Орлин Широв

Вашата месечна доза занимавка

Преглед на печата

С настъпващата вълна от февруарски празници (2-ри, 14-ти, 19-ти и т.н.) имах желание да подбера тематични сайтове за всеки един предстоящ повод. След дълго мислене реших, че ще е по-добре да ви спестя част от намерения от мен материал (имам предвид този по повод 2-ри) и в крайна сметка се спрях на вариант 2. Какъв беше вариант 2 ли? Ами да си представим, че февруари е месец като всеки друг и всичко си е като по старому. Отново за вас подбрах най-добрите сайтове, които срещнах през изминалия месец. Харесал съм няколко много интересни и зарибяващи онлайн игри, както разбира се и няколко страници, които могат да зарадват всяко око. Ето ги и тях:

Мека топлина

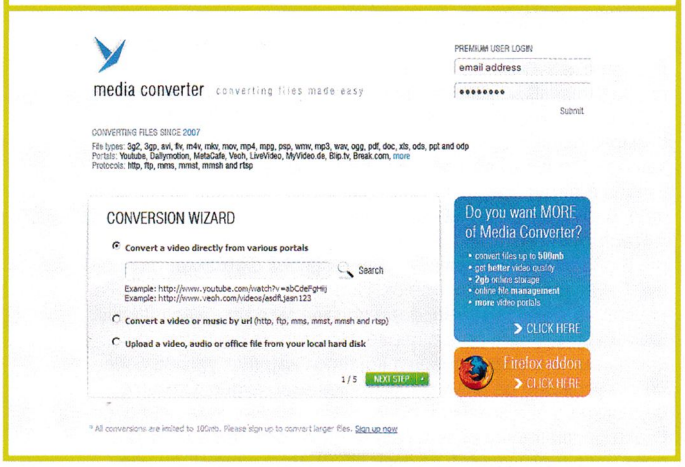
http://fauxfire.com

Ако все по-често ви се случва да прекарвате самотни вечери пред компютъра и повечето ви игри са ви писнали, то fauxfire.com е точно за вас. Празнични песни, лек трепет на жаравата в камината и домашна идилия. Уверявам ви, че този сайт наистина успява да пресъздаде усещането за уют! С нежния пукот на въглените и приятното просвяткване на пламъците дори малкият ви панелен апартамент има реален шанс да създаде усещане за уютна дървена хижа в планината.

Онлайн файл конвертор

http://www.mediaconverter.org

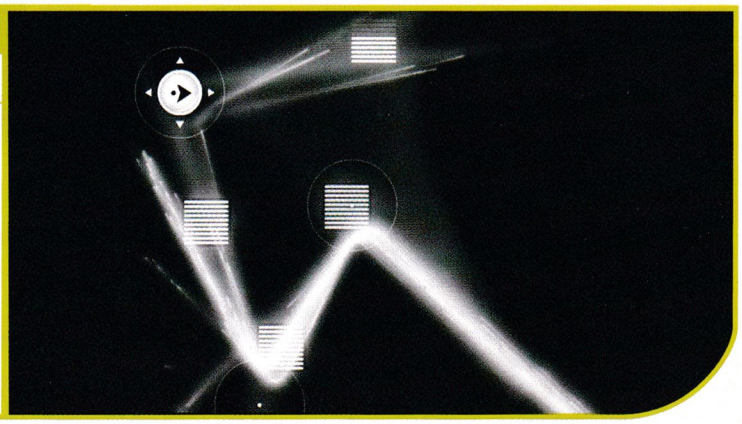
От доста време вече има програмки, които позволяват запазването на филмчета от Youtube (Download Helper например) или на песни, които звучат на фона на някои сайтове. На www.mediaconverter.org обаче ще намерите онлайн приложение, което ви позволява както да запазвате, така и да конвертирате филмчета или музика. С негова помощ ще можете да съхраните любимите си песни от YouTube директно в MP3 формат, а не в досадния flv, който не се пуска от никой портативен mp3 плейър.



Музика за ушите

http://www.playauditorium.com

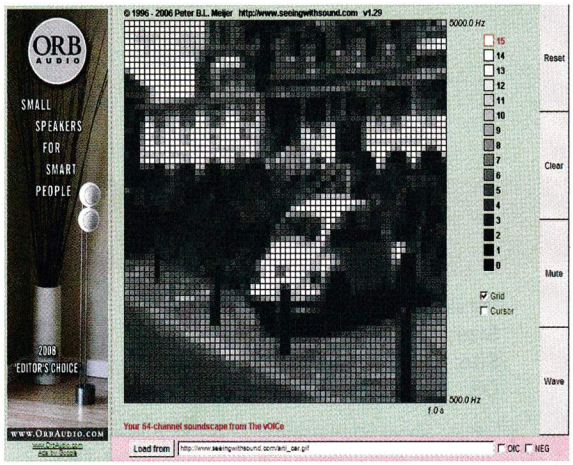
Искало ли ви се е да играете нещо, в което целият сюжет да се върти около музиката и хармонията. Не-е-е, нямам предвид Guitar Hero или Rock Band. Говоря за Auditiorium, където наистина хармонията и приятните звуци са целта на всяко ниво. Вашата задача е да насочвате цветна струя светлина към определени точни на екрана, откъдето ще чувате приятни, хармонични звуци. С прогреса започвате да смесвате звуци с цветове и геймплеят става все по-сложен и по-сложен. Гарантирам ви, че след няколко изиграни нива, ще заобичате тази флаш геймка!



Да чуваш картини

http://www.seeingwithsound.com/javoice.htm

Как си представяте, че звучи логото на PC Mania например? Ако въпросът ми ви се струва абсурден, то определено не сте виждали seeingwithsound.com (или просто не сте синестезици – състоянието, в което чувате цветове, виждате музика и т.н.). На този сайт има няколко адски комплексни приложения, които ви дават възможност... да просвирвате изображения! Просто трябва да заредите вашия любим JPG в малкия java аплет и след броени секунди ще можете да чуете как звучи. Разбира се, за любителите експериментатори има уникалната възможност, да рисуват и след това да слушат рисунките си. Много е зарибяващо - опитайте!



Знамена

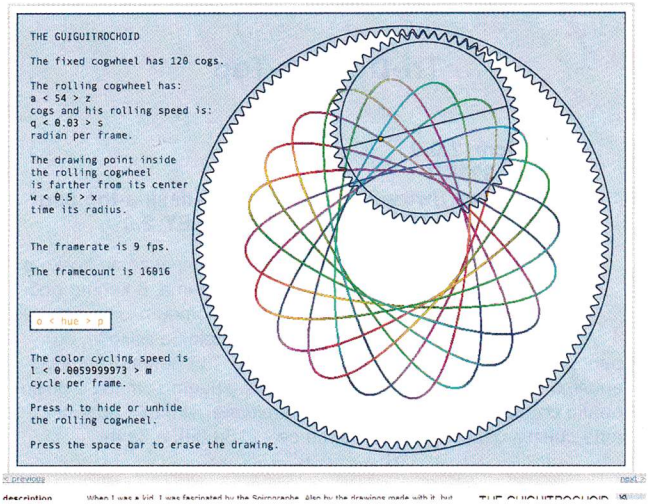
http://shaheeilyas.com/flags

Ако искате да научите или просто да разгледате знамената на всички държави по интересен и забавен начин, тогава този сайт е вашето място. На него ще намерите всички национални флагове, сортирани по съдържанието на различни цветове в процент. Така те всички се трансформират в приятни окръжности, запълнени с процентното съотношение на цветовете, присъстващи на байрака. Ако пък се чудите, кои окраски са най-използвани, можете да видите разпределението на гамата на всички знамена!

GUIGUITROCHOID?

http://www.openprocessing.org/visuals/?visualID=760

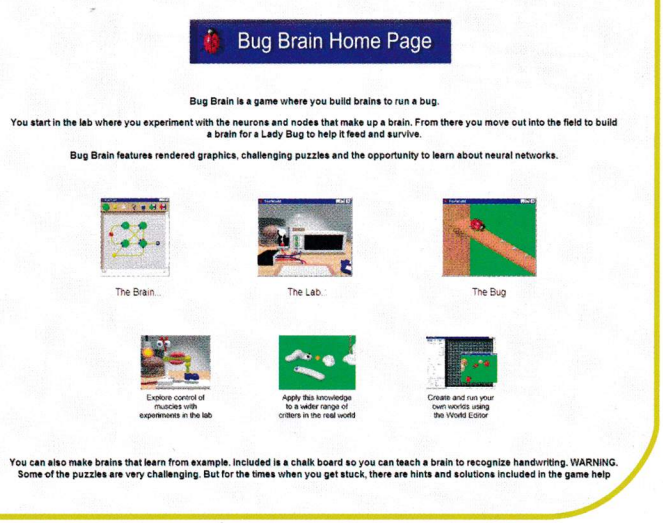
Въпреки че името на това приложение изглежда толкова застрашително, не трябва да подхождате предпазливо. Аз имах подобна играчка, когато бях на 10, и умирах от кеф да цикля с часове над нея, въртейки цветни моливи. Е, сега всичко е в електронен вид, но и много по-лесно. С няколко натискания на клавиши можете да променяте размера, скоростта и много други параметри, които могат да ви помогнат да създадете доста приятни изображения.



В главата на...калинка

http://www.biologic.com.au/bugbrain

Игри като The Incredible Machine събираха много почитатели преди години. Основната причина беше техният комплексен геймплей, който позволява съчетанието на множество устройства и машинки в нещо по-голямо, работещо като система. В Bug Brain вашата задача е подобна, но в този случай ще трябва да програмирате съзнанието на насекомо например. В Bug Brain можете да подреждате сензори, ефектори и неврони в сложни структури, почти като невронни мрежи, а след това да изпробвате поведението на прототипа си в произволен свят. Проектът е много як и искрено ви препоръчвам да го пробвате.



Пеню Дачев

Best Free Soft 01/2008

Tri-Desk-A-Top

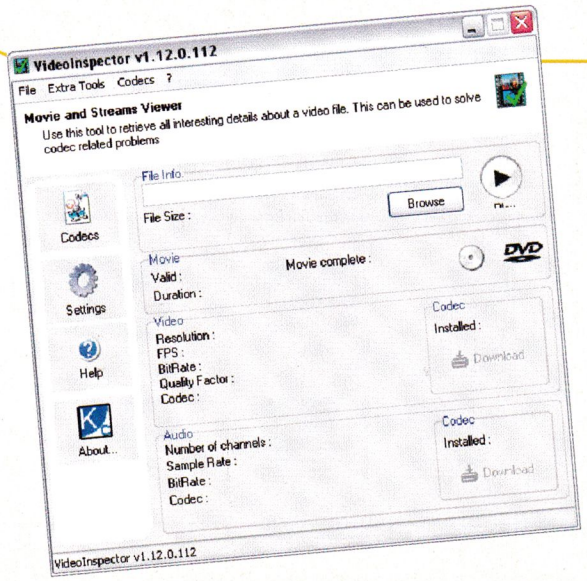
Version: 2.0.0
Size: 323KB
Site: http://www.danoross.com/tri-desk-a-top.asp
OS: Win 98/ME/2000/XP/Vista и .NET 2.0

Ако ползвате повече от един десктоп, знаете колко е удобно. Но често се стига до момента, в който доброто управление на няколкото работни плота прецаква работата... За да не стават такива фалове, ви препоръчвам да си качите Tri-Desk-A-Top. Той решава затрудненията без проблем - смяната и управлението става с дефинирани от вас клавиши, а вие си свиркате. Ако пък още ползвате сингъл десктоп, замислете се - 21-ви век е вече!

VideoInspector

Version: 2.1.0.116
Size: 1.66MB
Site: http://kcsoftwares.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP

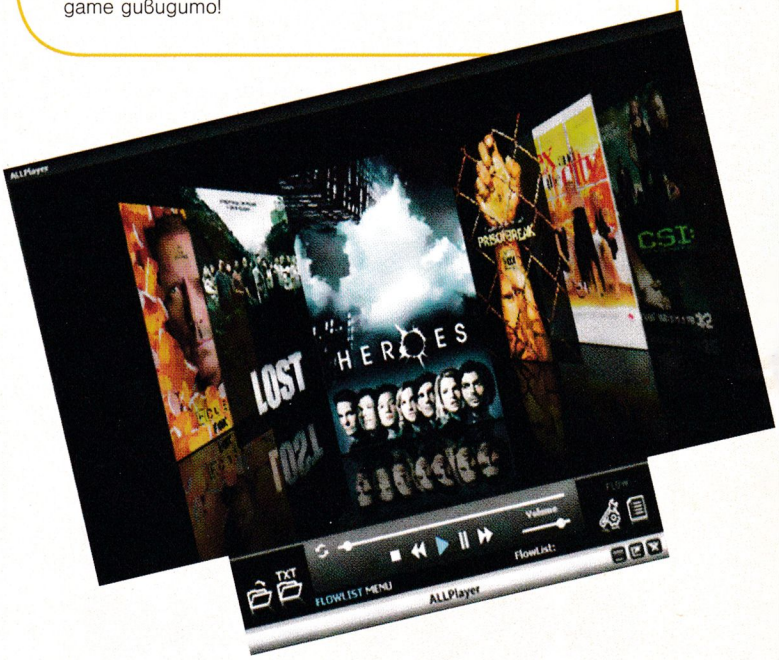
Това, както сигурно сте се досетили по името, е софт, предназначен да ви укаже какви кодеци са използвани за "филчето-от-оня-сайт-дето-не-тръгва" и да ви помогне да намерите, свалите и инсталирате файлчета за гледате на монитора. Поддържат се де-що има аудио и видео формати, както и типове контенери.



AllPlayer

Version: 3.6.6.5
Size: 2.63MB
Site: www.allpayer.org
OS: Win 9x/ME/NT/2000/XP/Vista

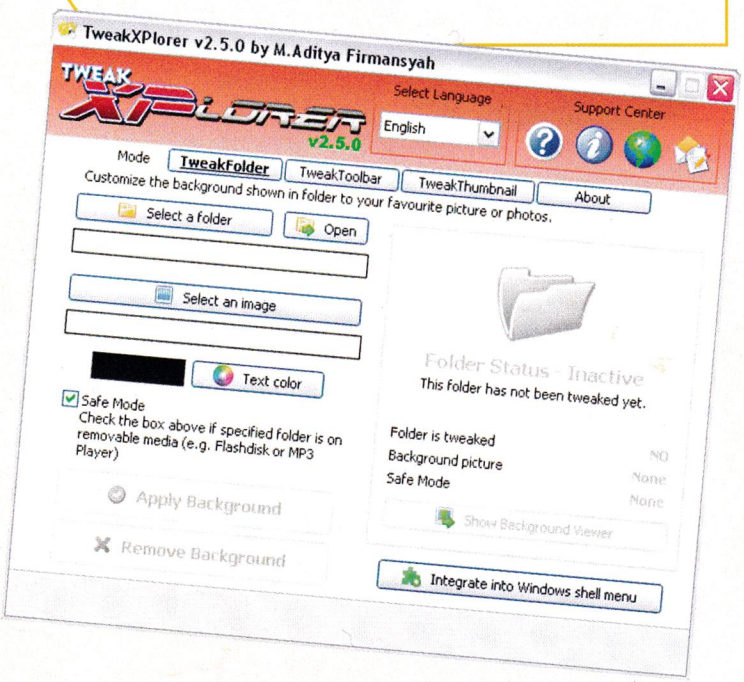
Как ви звучи един плейър за всички познати звукови и филмови формати (от MKV, DivX, Xvid, Flash, QuickTime, DVD, до MP3 и FLAC), с вградено търсене на субтитри в Opensubtitles.org, с вградени инструменти за диагностика на филмите, вграден редактор за субтитри, възможност за правене на скрийншотове и дори четене на субтитрите? Да, има такъв. Казва се Allplayer и е на диска към този брой на списанието. Опс, забравих, че има и конвертор от DVD към .avi, докато гледате дивидито!



TweakXPlorer

Version: 2.50
Size: 2.01MB
Site: http://www.d-oneproduction.co.cc/
OS: Windows XP

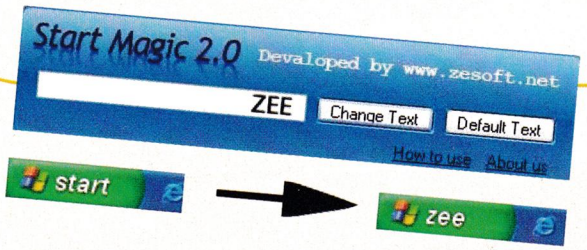
Ако още не сте преминали на алтернатива, а ползвате Експлорера, време е поне да го разнообразите (да не кажа да минете към Free Commander). За да се улесни декораторската работа, качете TweakXPlorer. С негова помощ ще промените изгледа без да намалявате функционалността - може да промените размера и качеството на тъмбнейла, който се показва, да добавите бекграунд на тулбаровете и прозорците, както и още доста забавни промени.



Start Magic

Version: 2.0
Size: 318KB
Site: http://www.zesoft.net/soft.php
OS: Windows XP+.NET 2.0

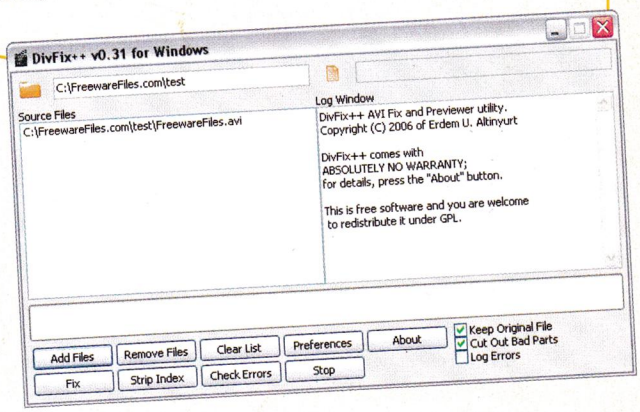
Това приложенийце трудно може да бъде наречено програма, пък и не е замислено като такова, ако питате мен. Идеята му е елементарна - да промени Start бутона на Windows. И Start Magic, го прави с точно два клика!



DivFix++

Version: 0.31
Size: 751KB
Site: http://divfixpp.sourceforge.net/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

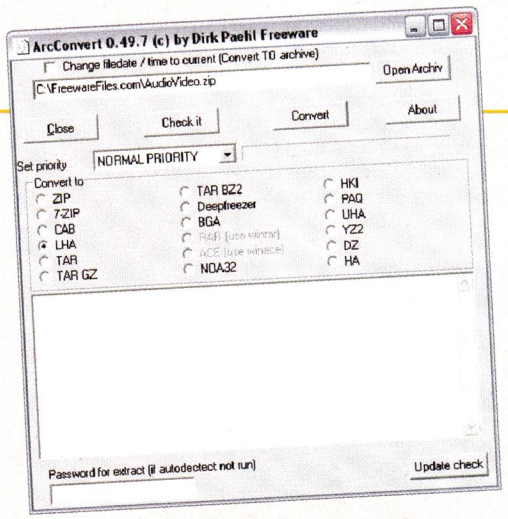
Тази програмка е правена, за да оправя счупени .avi файлове (недоизтеглени или кофти ъплоднати и т.н., т.н.) като им ребилдне индексите. Поддържат се така наречените CLI инструменти, с чиято помощ работата става супер проста и лесна. Работи бързо и лесно и е супер малка. А работата, която върши понякога, е свръх полезна.



ArcConvert

Version: 0.53
Size: 5.15MB
Site: http://archivconvert.sourceforge.net/
OS: Win 9x/ME/NT4/2K/XP/2K3

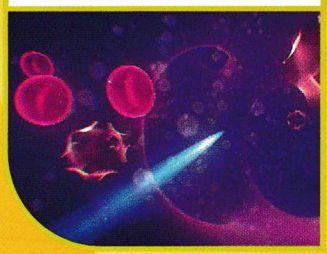
Размятането на един вид архив в друг, без да имате качени всичките, е по-скоро непосилна задача... Но ако имате ArcConvert с няколко клика – и сте готови! Поддържат се 7-ZIP, LZH, CAB, ZIP, ARJ, ACE, RAR, TAR, TGZ, GZ, Z, BZ2, YZ1, YZ2, GCA, BEL, RPM, DEB, BH, Noa32, HKI, PAQAR, SQX, HA, ZOO, UHARC, LFB, ZLIB, UCL, IMP, RS, SPL, APK, Arc, DZ, MSI, ALZ, PMA, PAQ7, CHM, UDA, PAQ8, Cryptonite, ISO, LZOP, BMA, ZIP, AES (128, 192, 256) и те могат да бъдат обърнати в ZIP, 7-ZIP, CAB, LHA, TAR, TGZ, BZ2, YZ1, BGA, RAR, ACE, NOA32, HKI, PAQAR, UHARC, YZ2, DZ, HA. Както и всички те могат да бъдат конвертирани в .exe, разбира се!



ЦЕЛИ ИГРИ

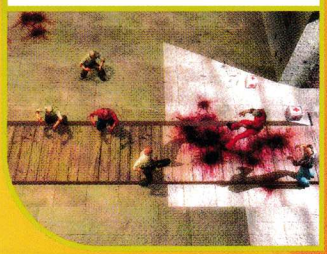
Arc Aether Anomalies

Това е аркаден шутър, вдъхновен от заглавия катоGeometry Wars и Descent и визуално повлиян от Innerspace, Metroid Prime, и House M.D. Целта в Arc Aether Anomalies е да отстреляте червените кръвни телца!



Zombpocalypse

Нон стоп екшън, напомнящ на 8-битовата ера, но с една в пъти по-съвременна визия. Ще поемете управлението на безмилостен наемник, заел се със задачата да изтреби зомбитата по света.

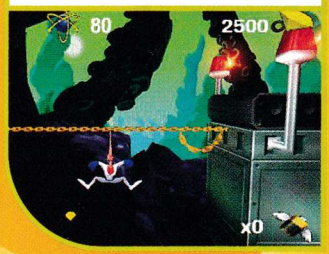


Wings of Fury 3D

Победете японците по време на Втората световна война, унищожавайки техните бункери и казарми, разположени на острови, с помощта на бомби или картечници в тази смесица между екшън и симулатор.

EarthWorm Jim

Има ли нужда да ви представям главния герой в тази игра – един нищо и никакъв земен червей на име Джим, надянал роботизирания си костюм и поел на поход срещу злото? Класика, истинска класика!



Subsea Relic

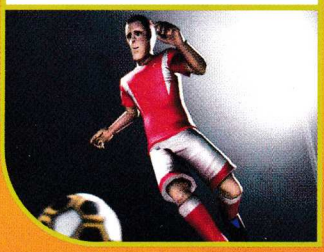
Поемете управлението на Кени и се гмурнете под водата, в търсене на ценна семейна реликва. За разлика от повечето аркади, Subsea Relic предлага приятна анимационна визия и релаксиращ геймплей.

Spelunky

Всеки път, когато играете на тази аркада, всичко се генерира на произволен принцип. Теренът подлежи на унищожение, а и съществува повече от един начин, по който геймплей елементи взаимодействат помежду си.

Football Challenge 08

Това е безплатен онлайн футболен симулатор, от създателите на Ski Race Game. В него геймърите ще могат да играят и тестват уменията си в мултиплейър. Единственият му недостатък е, че е пълен с реклами.



Ski Challenge 09

Супер графика и уникално геймплей изживяване. Опитайте се да се спуснете по някои от най-добрите и атрактивни ски писти в света. Съревновавайте се с приятели и им покажете кой е по-добрият скиор.

ЕКИПЪТ

Автори
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Пеню Дачев
Росен Вучев

Реклама и маркетинг
Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията
София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от
Headoff G.I.
www.headoff.biz

Отпечатано в:
Делта Хай Принт ЕАД

СПАСИ СРЕДНАТА ЗЕМЯ
...ИЛИ Я УНИЩОЖИ

THE LORD OF THE RINGS
CONQUEST™

16+ ™
www.pegi.info

PLAYSTATION 3

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic and the Pandemic logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All The Lord of the Rings related content other than content from the New Line trilogy of The Lord of the Rings fi lms © 2004-2009 The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises ("SZC"). All Rights eserved. The Watcher logo, "The Lord of the Rings" and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of SZC under license to Electronic Arts Inc. All content from the Lord of the Rings fi lm trilogy © MMV-MMVII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 · УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 2635 · УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (SKY CITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 2816
MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062 · CCS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 3, ТЕЛ. (02) 964 31 03 · ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754 · ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202 · **СТАРА ЗАГОРА** PARK MALL (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (042) 284 900 · **БУРГАС** УЛ. "ДУНАВ" 13, ТЕЛ. (056) 831 117
ПЛОВДИВ УЛ. "ЗАГРЕБ" 2, ТЕЛ. (032) 260 400 · ЖК "ТРАКИЯ", ТЪРГОВСКИ ЦЕНТЪР "ФОРУМ ТРАКИЯ" (ЕТАЖ 3), ТЕЛ. (032) 279 176

www.pulsar.bg

RELOAD

PC MANIA ИЗЦЯЛО ОНЛАЙН ОТ МЕСЕЦ МАРТ

Уважаеми читатели,

от месец март PC Mania напуска вестникарската маса и преминава изцяло онлайн. Причината за това е проста - в интернет можем повече. Вече няма да е необходимо да плащате, за да ни четете, а предимствата на новия електронен формат са безспорни, те събират най-доброто от миналото с най-доброто от бъдещето. Новата версия на сайта ни от няколко месеца търпи най-мащабния ъпгрейд в десетгодишната си история.

Очаквайте повече подробности в следващия, последен, брой на книжното издание, а пълната електронна версия ще бъде онлайн на нашия постоянен адрес www.pcmania.bg през месец март.

МНОГО ПОВЕЧЕ ОТ ПРЕДИ

- безплатен достъп до всички статии, за игри, хардуер, джаджи и софтуер
- безплатен даунлоуд и покупка на всички достъпни продукти
- безплатна база с чийтове за всички платформи
- нов вид търсачка, която пести усилия
- нова организация на материалите и коментарите под статиите
- трейлъри към статиите и отделен раздел видео
- по-добра система на гласуване в класацията
- повече новини и материали всеки ден
- форум, какъвто го познаваме
- и не на последно място - качествена журналистика, развивана през годините.